GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

APRILE L. 9.900
€ 5,11
MENSILE - ANNO 5 N. 4 APRILE 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO

www.dailyradar.it

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO! COMMANDOS

PROVATO! F1 RACING CHAMPIONSHIP

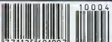
Il simulatore di Formula 1 che sorpassa tutti i concorrenti

ANTEPRIMA! RED FACTION

Liberiamo Marte dalla tirannia!

SPECIALE! NEL CUORE DEL 3D

Tutte le schede 3D per giocare e una prima occhiata in esclusiva alla nuovissima GeForce 3!



SOMMARIO

F1 RACING CHAMPIONSHIP

BLACK & WHITE

COMMANDOS GIOCO COMPLETO!



Prepariamoci a combattere il Terzo Reich con *Commandos*, uno dei più divertenti e immediati giochi di strategia mai creati per computer!

SPECIALI



36 Esiste un intero "filone" di giochi 3D e Mod ambientati in mondi realistici: Giochi per Il Mio Computer li analizza uno per uno!

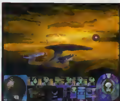


62 I nostri esperti redazionali hanno provato, esaminato e messo sotto torchio tutte le schede 3D presenti sul mercato, compresa la nuovissima Ge Force 3!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
NUMERO 50
APRILE 2001

SCOOP

ANTEPRIME



RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


F1 Racing Championship - pag. 90


Black & White - pag. 96


Delta Force - pag. 102


Clive Barker's Undying - pag. 110

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte" Minini Saidini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Maldive" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Max "Icewindale in multiplayer" Rovati
Mike "Messaggio" Ortolani

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Speciale 3D" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "ICQ" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandro "Ginocchio" Pelli, Claudio "Era ora!" Todaro, Francesco "Statel" Alinovi, Stefano "Telefono" Merlini, Alessandro "Discorsetto" Galli, Luca "Rivista UK" Spinelli, Gianluca "Giù le mani" Loggia, Andrea "Magro" Maderna

IMPAGINAZIONE
Davide "Sì ma vai però!" Candiani

AREA CD
Giuseppe Barbasse, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

FOTOGRAFO Maurizio "Completo le richieste" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Paolo "Go Postal" Dente, Marcello "Caviglia" Cirillo, Simone "Passo domani" Bechini, Marco "Pool" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Entusiasta" Sabetta, Roberto "Irlanda" Camisana, Matteo "Idee" Pavesi, Fabio "Sì, si l'ho fatto" Paglianti, Yuri "TomINVE" Abietti, Luca "Spot elettorale" Chichisola, Gabriele "E due che vinci" Stecchi, Vincenzo "Betti un colpo" Beggio, Silvia Mungo, Alessandro "Ex?" Stanchi, Mauro "Rinaciato" Buti

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Dominia Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 · 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Belestri
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca "Tempesta" Brena, Federico "ma'ndohavali?" Rossi
PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini
Pubblicazione mensile registrata il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 · Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800; Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese
FOTOLITO Yellow & Red, Milano
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine,

Accertamento ADS il 9-12-1998

future media italy
Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc soddisfa i bisogni d'informazione di gruppi di persone che condividono una passione. Il nostro obiettivo è quello di rispondere alla loro passione realizzando riviste e siti Internet di eccellente qualità. La nostra strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: oggi pubblica 130 riviste, 11 network online, oltre 25 siti Internet e ha più di 1900 dipendenti dislocati negli uffici di Bath, Londra, San Francisco, New York, Milano, Monaco, Parigi, Rotterdam.

The Future Network plc è quotata dal 25 giugno 1999 alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath • Londra • Milano • Monaco • New York
Parigi • Rotterdam • San Francisco

Accertamenti Diffusione Stampa - ads

50 E NON SENTIRLI!

Siamo giunti al numero 50 di Giochi per Il Mio Computer, un traguardo importante all'interno di un settore in continuo fermento come quello dei videogiochi. Di acqua sotto i ponti, da quel primo numero che esaltava le meraviglie della Formula 1 simulata, ne è passata davvero tanta. Nel maggio del 1997 le schede 3D erano un interessante optional. Oggi, come ben sappiamo, sono divenute un complemento indispensabile per potersi divertire alla grande con il computer. Tanto indispensabile da meritare, questo mese, uno speciale per indirizzarci all'acquisto giusto per le nostre esigenze.

Ci sono cose, però, che per fortuna non cambiano mai. Fra queste, troviamo i meccanismi che ci portano al divertimento, come testimoniano i due titoloni che proviamo questo mese.

Da un lato, *F1 Racing Championship* è uno straordinario esempio di cosa possa fare un computer da casa, ma così come nel '97 simulare un Gran Premio di Formula 1 risultava avvincente, anche oggi con grafica, sonoro e sistemi di controllo più sofisticati, la ricetta per divertirsi è rimasta la stessa.

Dall'altro, *Black & White*, ricco di spunti geniali e trovate innovative che lo renderanno, con ogni probabilità, una pietra miliare nella storia del nostro hobby, si rifà a un genere inventato dal suo stesso autore ormai più di dieci anni or sono, con lo storico *Populous*. Semplicemente, l'innovazione, a noi tanto cara, può di tanto in tanto farsi da parte per lasciare spazio al perfezionamento di meccaniche collaudate o all'introduzione di nuovi elementi all'interno di un genere che già incontra i favori del pubblico: non c'è nulla di male.

In questo filone si inserisce di diritto *Commandos*, il gioco che troviamo in regalo questo mese. Ispirandosi al già rodato meccanismo dei giochi strategici in tempo reale, *Commandos* ci mette a capo di un manipolo di specialisti guastatori. Uomini da gestire con oculatezza per poter completare le missioni e assolutamente non sacrificabili. Questo semplice presupposto dà al gioco una tensione tutta particolare. Più di tante parole, crediamo potrà dire una partita: basta inserire il CD!

Appuntamento al prossimo mese, con un altro fantastico gioco in regalo e molte altre sorprese.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saidini

Andrea Minini Saidini
gorman@futuremediaitaly.it

IL PROSSIMO NUMERO DI GMC SARÀ IN EDICOLA IL 27 APRILE, CON IL GIOCO COMPLETO BLOOD 2 IN REGALO!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Cara Nemesis,
si nota visibilmente che ogni capitolo dei giochi della Eidos (*Thief, Resident Evil, Tomb Raider*) presenta lo stesso identico sistema grafico! Non vi siete stancati di vedere lo stesso menu in *Resident Evil*, gli stessi nemici in *Thief*, lo stesso identico fondoschiena di Lara?
Un bacione, Nyconator
www.nyconator.3000.it (il mio nuovo sito!)

Nyco, non credo che sia la Eidos a decidere quale sistema grafico viene usato nei giochi che pubblica, ma gli sviluppatori

Ciao cara Neme ti scrivo dalla provincia di Chieti, vi ho inviato molte lettere ma voi non mi rispondete mai
Spero che questa volta mi rispondiate.
PS. se mi rispondete vinco trentamila lire a una scommessa.
Saluti ssj4 gogeta

Ne voglio almeno quindici. Scherzo, naturalmente! Finalmente una prova che avere fiducia in Nemesis paga

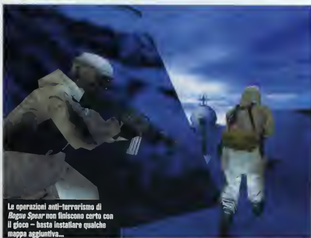
Ciao Nemesis, ti dispiacerebbe pubblicare la mia e-mail?
roncatodi@altavista.it
Tutti quelli che desiderano guadagnare navigando con internet o leggendo posta mi contattino.
Gilberto

Normalmente avrei censurato questa mail - ho un brivido ogni volta che sento parlare di "guadagnare navigando" tuttavia, trovo encomiabile il fatto che tu non abbia invitato me a farlo, né abbia invitato

LA VOCE DEI LETTORI

Incredibile! abbiamo lanciato l'idea di pubblicare prove di giochi scritte dai lettori solo il mese scorso, e siamo già stati inondati di mail e lettere! A pagina 122 di questo stesso numero troverete le prime lettere - continuate a scrivere e a spedire, il vostro giudizio apparirà presto su Giochi per il Mio Computer! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!





Le operazioni anti-terrorismo di *Rogue Spear* non finiscono certo con il gioco – basta installare qualche mappa aggiuntiva...

CREATIVO IN DIFFICOLTÀ

Carissima (bellissima, fantastica ecc. ecc.) Nemesis,
sono un appassionato giocatore di *Rainbow Six: Rogue Spear*, ma una volta finito il gioco, le missioni sono sempre le stesse e io non mi diverto più come la prima volta... Sto quindi cercando un editor di livelli per *Rogue Spear*. Per il primo *Rainbow Six* ho trovato in rete un editor di un certo Nathan "iceman" Fluet (che tra l'altro non mi funziona), ma per *Rogue Spear* niente. Sapresti indicarmi una pagina Web da cui scaricare il suddetto programma?
Tipregorispondimièunaquestionedivitaodimorte,

Ciao
Lorenzo (FI)

Mio buon Lorenzo, nel CD di *Rogue Spear* dovresti trovare RSEditor, un programma per la creazione di missioni e livelli personalizzati per *RS*. Purtroppo, il programma in questione è ben poco documentato – o meglio, non lo è affatto. Quindi, utilizzarlo si dimostra un bel problema, a meno di non volervi dedicare un bel po' di tempo e di pazienza.
Che tu voglia imparare, o che tu preferisca invece abbandonare l'impresa e giocare con livelli e mappe creati da altri, ti consiglio comunque di collegarti a http://www.moddingcentral.com, un eccellente sito carico di informazioni sulla creazione di Mod e livelli per *Rainbow Six/Rogue Spear* e – fortunatamente – anche di Mod già pronti. Buon divertimento!

ANCORA LARA!

Cara Nemesis,
Sono un ragazzo di 17 anni, e compro la vostra rivista da molto tempo. Amo i giochi d'azione, gli sparatutto e quelli di strategia, ma tra tutti quello che mi piace di più è *Tomb Raider*. Proprio per questo ti ho scritto questa email: essendo un accanito fan di *TR*, mi sembra giusto difendere la mia Eroina del cuore dalle vostre votazioni sempre più basse. Trovo ingiusto dire che *TRC* è adatto solo agli amanti del genere, in quanto questa avventura mette insieme il meglio della serie dando un'opportunità a chi volesse conoscere meglio Lara. Spero che tu capisca il mio punto di vista.
Attendo un tuo parere. Ciao

Dark.

PS: Ho trovato di pessimo gusto la battuta sul fatto che Lara stava invecchiando (Gen 2000)!

Dark, io capisco il tuo punto di vista, ma tu prova a capire il nostro: se un gioco non è altro che una versione remixata e imbellettata di qualcosa che abbiamo già visto, non possiamo certamente metterci a gridare al miracolo. Il fatto è che non ce la sentivamo di suggerire proprio a tutti di spendere dei soldi (e non pochi) per un titolo che, in fondo, aggiunge ben poco alla serie.

Insomma, Lara è sempre Lara – chi la ama, non vorrà certamente perdere neanche un capitolo della saga, ma tutti gli altri possono sopravvivere anche senza...
Ah, e a proposito della battuta: hai ragione, non si dovrebbero *mai* fare commenti sull'età delle donne!

ACCUSE INFONDATE?

Carissima redazione di GMC,
ho voluto scrivere questa mail per parlarvi di un problema che mi ha dato particolarmente fastidio: gli errori ortografici che vi affliggono, secondo me, sono particolarmente gravi. Io non sono lì a vedervi lavorare all'impaginazione della rivista, però questa cosa mi ha urtato particolarmente (anche se ammetto di avere 5 in Italiano). Da quando avete aggiornato l'impostazione della rivista, si sono succeduti errori ortografici tanto banali quanto importanti. La buona lettura e la qualità della rivista dipende, certe volte, anche da questo punto. Non rimproveratemi però, se ho sentito il bisogno di scrivere è solo per questo motivo. Ho letto molte altre riviste che, avendo molte più pagine, sono scritte egregiamente, però mi sono innamorato della vostra, per i contenuti semplici e le spiegazioni che date in modo sintetico.
BlackDeath - muelo1@infinito.it

Ehm. Non so esattamente cosa risponderti – in fondo è vero che qualche errore ortografico può esserci sfuggito, talvolta, però non mi sembrava proprio che ce ne fossero così tanti... Comunque, scusaci: in futuro cercheremo di fare di meglio. Nel senso di più errori, chiaramente!



CHI CONOSCE IL PASSATO, APPREZZA IL FUTURO

O mia galante Nemesis,
Sono terribilmente indeciso su quali complimenti fare a te e allo staff di GMC, quindi passerò direttamente ai fatti. Ho 15 anni di cui 8 passati di fronte al mio monitor e con un repertorio videoludico a 360°. Ti scrivo per appoggiare pienamente l'affermazione di Alessandro, nel numero di febbraio. La saga di *Monkey Island* non è solo per i giocatori "datati" (senza offesa per nessuno), al contrario, ritengo che se un neo utente volesse muovere i primi passi nell'incredibile mondo dei videogiochi non potrebbe scegliere titolo migliore (dico titolo perché uno dei quattro vale l'altro), in quanto tutti e quattro contengono enigmi tipici dei videogiochi. Vogliamo fare un esempio? La prova del banjo nel 3°, la prova della cassaforte nel 1°, il corridoio nell'antro di LeChuck nel 2°, lo spostamento delle rocce nel 4°. Oserei dire che la LucasArts è la casa per eccellenza, perché ha donato all'umanità perle di rara bellezza, che brillano fulgide nell'immenso firmamento dei videogiochi e che fungeranno da monito alle generazioni a venire su come va fatto un videogioco con tutte le lettere maiuscole. Anch'io, come Alessandro, non ho potuto assistere all'uscita del primo capitolo della saga, ma ho rimediato subito: infatti ho comprato dapprima il secondo, che mi ha indicato la via da seguire, poi il primo e gli altri due appena sono usciti. Se uno si appassiona a un gioco che ne ha alle spalle degli altri, è doveroso informarsi.
Come è doveroso informarsi su videogiochi come *Duke Nukem* o *Prince of Persia* (ormai introvabili), per scoprire cosa ha generato la scintilla che permette l'esistenza di *Duke Nukem 3D* e *Prince of Persia 3D*. E che dire di giochi come *Mech Warrior 4* o *Sim City 3000*? Non



Purtroppo, lo spettacolare *Munch's Oddysee* non uscirà per i nostri amati PC – almeno per il momento.



IN BREVE

trenta milioni di lettere a chiunque per cercare di convincerli. Quindi ti premio pubblicandola (fermo restando che disapprovo la pratica e che sguinzaglierò gli Sluppi contro chiunque dovesse pensare che voglio ricevere altre mail di questo tipo)

Nel numero di marzo 2000, nello speciale "I migliori giochi del 2000" c'era un certo *Giants* di cui avete parlato male, per la "strampalata grafica" che possedeva a quei tempi. Un consiglio: non giudicate mai dalle apparenze.
Claudio.

Claudio, ci accusi ingiustamente: non abbiamo mai parlato male di *Giants*! Ammetto, però, che la grafica ci era sembrata più bislacca che innovativa, tempo fa – ma solo perché non avevamo avuto il piacere di vederlo girare su una GeForce, giuro!

Perché le aziende di distribuzione non fanno pagare anche solo 70.000 Lire per un gioco? 45.000 Lire di utile per pezzo non è un buon profitto, che potrebbe far aumentare le vendite e gli appassionati? Chi spenderebbe anche solo 10.000 Lire quando trova un gioco ORIGINALE con 60.000 Lire in più?
Zanichelli
gabryzan@inwind.it

Come ho già avuto modo di ripetere più o meno sei milioni di volte, non credo che il costo ridotto sarebbe un incentivo così valido. Soprattutto, non sono certa che una riduzione di prezzo in fondo così esigua possa essere davvero rilevante. Però sono d'accordo sul fatto che almeno ci si potrebbe provare

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

NUOVE TECNOLOGIE

Cara redazione di Giochi per Il Mio Computer, avrei da porvi alcune domande. Se mai foste così gentili da rispondermi ve ne sarei grato:

1) Perché non si sono mai usate le onde "televisive" per il collegamento a Internet? Almeno in ricezione? (Netsystem lo fa col satellite no?)
2) E quelle radio?
3) Mi spiegate meglio la connessione via "energia elettrica"?

Non voglio annoiarvi oltre. Spero in una risposta. Leggo da anni la vostra rivista e tutte (quasi) le altre della stessa casa editrice.

Cordiali Saluti Giancarlo (puiesi@libero.it)

Giancarlo, hai messo non poca carne al fuoco, però ci sono degli spunti molto interessanti... Cercherò di darti qualche risposta sensata - tieni conto però che non sono una vera esperta di telecomunicazioni (né di nient'altro, secondo qualcuno).
1) Non sono sicura, ma dovendo fare un'ipotesi credo che ci siano due problemi: innanzitutto l'elevata potenza richiesta per trasmettere sulla frequenza televisiva (la ragione per cui ci sono tante radio private e molte meno televisioni private); in secondo luogo, il sovraffollamento delle frequenze -



non credo che sarebbe economicamente sensato cercare un sistema per trasmettere su un canale che ha costi così elevati di gestione e mantenimento.
2) Per quanto ne so io, ci sono già degli studi operativi sull'uso delle radiofrequenze per i collegamenti Internet - sotto un certo punto di vista, ci sono già anche dei risultati alla portata di tutti, con i cellulari WAP e UMTS. Ci vorrà ancora un po' prima che le tecnologie wireless (come vengono definite) siano veramente competitive, tuttavia siamo sulla strada giusta.
3) Qui temo di non saperti dare notizie precise - so che, tempo fa, l'Enel stava facendo delle sperimentazioni in tal senso, e che nel Regno Unito si era anche arrivati a una sperimentazione su larga scala. La tecnologia vera e propria mi sfugge completamente, tuttavia posso dirti facilmente perché non sia andata (finora) in porto: troppe difficoltà tecniche. Tra interferenze, trasformatori dappertutto che influenzano il segnale e cavi non schermati, credo che ci voglia ancora un bel po' prima che si decida di proseguire su questa strada - in particolare, visto che il wireless sta prendendo piede.

varrebbe la pena di scoprire come erano fatti i loro antenati ? Ai lettori l'ardua sentenza.
Io chino il capo di fronte alla LucasArts, che volle del creatore suo spirito nella saga di *Monkey Island* una più vasta orma stampar.
Un'ultima cosa, o dolce Nemesis, tu che sei onniveggente, puoi dirmi (se non é troppo disturbo, ovviamente) quando e se usciranno *Munch's Oddysee* (tipregotipregotipregotiprego) e *Docking Station* (il seguito di *Creatures 3*, della Mindscape) ? Ti ringrazio dei preziosi minuti della tua stupenda vita che hai donato a questa lettera.
Ossequi da Lord Gerard Von Gd, detto anche Dark Jedi, conosciuto anche come Jonash Deerstump, noto anche come **"Il malefico Dr Nefasto" (da tutti chiamato Gd).**
PS:
Ti ricordi chi e dove ha pronunciato questa frase: "Sono pieno di disgusto e apprensione"? Coraggio, non é difficile!



Stimatissimo Gd, sono rimasta travolta dalla tua dialettica - onestamente, è la prima volta che leggo una locuzione come "più vasta orma stampar" in una frase che ha come argomento i videogiochi. Anzi, credo che porterò la tua lettera come esempio di come possano essere i videogiocatori, semmai dovessero invitarmi a un convegno - sono certa che bloccherà sul nascere qualunque discussione stile "i videogiochi non insegnano a comunicare"...
Comunque - sono pienamente d'accordo con quanto dici nella porzione lirica della missiva, e per ripagarti ho scoperto le seguenti informazioni: *Docking Station* dovrebbe essere in arrivo (letteralmente) a giorni - l'uscita era prevista per i primi di febbraio, ma ci sono stati dei problemi con i server... Invece, *Munch's Oddysee* dovrebbe uscire a Natale. Però solo per Xbox, ahimè.

ESAGERATOI

Divina e solare Nemesis, tu che ci illumini con la tua saggezza salva un'anima disperata e pronta a gettarsi tra le fiamme dell'Ade!
Ho bisogno di sapere se nel mio futuro c'è il dolore o la gioia... Devi sapere, o mia Dea, che sono un fan accanitissimissimissimo del grande *Final Fantasy*!
Ora, ho sentito che non è detto che il capitolo IX si farà anche per PC e che comunque sarà molto improbabile che, una volta passato a PS2, si avranno più versioni per computer! Visto che su Internet non sono riuscito a trovare nulla che mi potesse chiarire la cosa, non mi rimani che tu; sei la mia ultima speranza!
Vorrei conoscere il destino di *Final Fantasy* su PC, per decidere se vendermi un rene e comprare la PS2 di nascosto o gettarmi dal III piano insieme ai miei amatissimi *FFVII* e *FFVIII*! Se mi farai l'onore di pubblicare questa email, il mio dolore forse si attenuerà...
Comunque non importa come tu voglia farlo, basta che tu mi risponda. Ti prego di non essere troppo brusca.
Grazie!

MAURO

PS: Se questa lettera verrà pubblicata e voi avete delle informazioni su tutto ciò potete contattarmi tramite la mia email: maurossj85@libero.it.
Baci!

Premesso che sentirmi dare del "sei la mia ultima speranza" mi fa impressione (e mi fa temere di





essere precocemente invecchiata – con tanto di barba!), ho sondato le mie fonti in merito al tuo atroce dubbio, e sono riuscita a scoprire che... non se ne sa ancora nulla! Personalmente, ritengo che non ci dovrebbero essere grossi problemi tecnici a portare *FFIX* sul PC, tuttavia potrebbe esserci una questione economica: se, per caso, le vendite previste non fossero sufficienti a ripagare del lavoro necessario, dubito che la Square si metterebbe a fare questa trasposizione...
Non ti crucciare, comunque – sono solo mie supposizioni, e magari proprio domani verrà annunciato l'arrivo di *Final Fantasy IX* su PC. Magari no, però.

INAFFIDABILI VAMPIRI

Ciao Nemesis,
Gioco regolarmente con un gruppo di amici a "Vampiri La Masquerade", già da qualche annetto, e mi diverto non poco a impersonare il ruolo di un succhiasangue... Dopo anni di partite passate attorno a un tavolo, ho scoperto che è uscito un videogioco ispirato al gioco di ruolo e, dopo varie traversie, l'ho comprato. Il titolo è nel complesso carino, anche se non ha molto a che vedere col gioco di ruolo da tavolo, e mi diverte giocarci nei ritagli di tempo che ho quando torno dall'ufficio. Purtroppo, dopo circa due mesi, ho scoperto che nel gioco c'è un bug che non mi permette di avvicinarmi a un personaggio fondamentale. Così sono andato nel sito web del gioco e ho scoperto che la prima versione del gioco contiene svariati bug, tra cui quello in cui sono incappato io! L'unica soluzione per superare il punto critico è farselo giocare da un buon samaritano che possiede una copia funzionante, oppure farsi sostituire la copia del gioco con una versione più recente. Sul sito erano presenti numerosi volontari che avrebbero giocato per me il punto, quindi ho spedito una mail piagnucolante con in allegato il file di salvataggio e ho cominciato a attendere. Sono passati due mesi... nessuna risposta. Ora che mi rimane da fare? Ti ringrazio, Nemesis e ti faccio i complimenti per lo splendido sorriso che sfoggi nella foto.

Ciao!
LordZhu
lordzhu@freemail.it.

Caro LordZhu, in effetti è vero che all'uscita *Vampire: The Masquerade – Redemption* conteneva un certo numero di bug, alcuni dei quali piuttosto fastidiosi. Purtroppo, si sa che talvolta capita che una casa prema perché un gioco venga pubblicato anche se gli sviluppatori non lo ritengono ancora completo, e forse questo è stato uno di quei casi. Volendo, comunque, esiste una patch che sistema quello e altri difetti – però purtroppo non è completamente compatibile con i salvataggi precedenti, che quindi rischiano di essere inutilizzabili... Lo puoi trovare sul nostro CD del numero di Natale 2000, oppure scaricarlo da http://www.activision.com/downloads/257.asp (sono solo 3 MB, non ti preoccupare).


Nonostante alcuni problemi, Vampire è stato un gioco di notevole (e meritatissimo!) successo.



IN BREVE

Ciao Nemesis,
sono un affezionato lettore di GMC e vorrei mettere quest'annuncio: sono il capo di un clan solo per closed di *Diablo II*
Noi siamo PKK, cioè uccidiamo i PK (i famosi player killer, i giocatori che uccidono gli innocenti). Per chi volesse iscriversi al clan o avere maggiori informazioni, questo è l'indirizzo: http://www.diabloitalia.com/hd/index.htm
Ti prego, pubblica la lettera!
PS *Diablo II* è bellissimo
Saluti,
Galahad

Insomma, praticamente voi sareste una specie di cacciatori di taglie? In un certo senso, mi mette un po' a disagio la cosa, ma in fondo si tratta pur sempre di un gioco. Buona fortuna per il clan!

Ciao,
ho letto la posta di Giochi per il Mio Computer di febbraio e volevo informarti che i file con estensione BIK sono file video. Questo tipo di file mantengono un'ottima qualità anche cambiando le dimensioni di visualizzazione. Molti giochi usano questo tipo di file, vedi: *Oni, Homeworld: Cataclysm. Tomb Raider: Last Revelation*, etc.
Se cerchi un programma per visualizzarli, vai all'indirizzo www.radgametools.com/ .
Roberto

Roberto, Grazie per la segnalazione, che giro prontamente a tutti i lettori.

Nemesis, devi fare qualcosa! Ho scoperto che c'è un sito orribile dove vendono gatti torturati! Ho provato anche a contattare delle associazioni per la protezione degli animali, ma non mi hanno ancora risposto, e non so più cosa fare! Il sito si chiama Bonsai Kitten, ti prego fai qualcosa!
Marco

Carissimo Marco, capisco lo shock che hai provato – ma stai tranquillo, per fortuna quel sito è solo uno scherzo (di cattivo gusto). Non so perché l'abbiano fatto, né perché abbia avuto così tanta risonanza, ma ti assicuro che già tutte le associazioni animaliste ne sono state informate (forse per quello non ti hanno risposto), e hanno scoperto che è davvero tutto finto.

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura?
Nessun problema! Mandiamo una lettera a Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano.


MDK 2 ci sta creando più problemi del dovuto? Non ci resta che seguire i consigli di GMC.

TRUCCO DEL MESE

MDK 2
Richiamiamo la console di gioco con il tasto "\" o "~" e inseriamo i seguenti codici:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) - invincibilità
GodDebugToggle() - abilita/disabilita l'invincibilità
mdkNewGame(1,12) - Salta al livello 1
mdkNewGame(2,12) - Salta al livello 2
mdkNewGame(3,12) - Salta al livello 3
mdkNewGame(4,12) - Salta al livello 4
mdkNewGame(5,11) - Salta al livello 5
mdkNewGame(6,8) - Salta al livello 6
mdkNewGame(7,11) - Salta al livello 7
mdkNewGame(8,8) - Salta al livello 8
mdkNewGame(9,13) - Salta al livello 9
mdkNewGame(10,7) - Salta al livello 10
mdkNewGame(11,1) - Salta al livello 10 Bonus 1
mdkNewGame(12,1) - Salta al livello 10 Bonus 2
KurtGetNaked() - Kurt nudo!

MDK 2

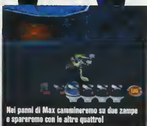
B Cara redazione di GMC, complimenti per la vostra rivista Purtroppo sono bloccato all'inizio del settimo livello di *MDK 2* a Swizzle Firma, dove Kurt viene attaccato dall'astronave di Shwang.
Durante la fuga, Kurt trova davanti a sé un bivio: il viottolo verso sinistra conduce a un vicolo cieco, quello a destra, invece, porta in una stanza dove sono piazzate tre telecamere. Inoltre, questa stanza ha un buco nel soffitto da dove escono continuamente molti alieni. Ho provato anche a uscire da questa
stanza ma le due porte da dove sono entrato sono bloccate. Aiutatemi.

Eduard Schulze, Bar

B Ciao carissima Nemesis, sono uno dei tuoi tantissimi ammiratori e ti scrivo perché ho un problema con il gioco *MDK 2* Il problema sta nel quarto quadro: riesco a giocare con Kurt fino ad arrivare a una specie di precipizio in fondo al quale c'è un vortice di colore blu-celeste che spinge verso l'alto, ma non tanto quanto basta per arrivare alle porte superiori e quindi proseguire nel gioco. Inoltre, ci sono tre sfere che si muovono verticalmente ma, sparando, sia in modalità cecchino che normalmente, non succede niente. Sei la mia ultima speranza, aiutami. Grazie in anticipo

Francesco Miccoli, Galatone (LE)


Alcuni passaggi del gioco richiedono buona mira e nervi saldi.


Nei panni di Max cammineremo su due zampe e spareremo con le altre quattro!

R Cari amici, *MDK 2* è un gioco che è piaciuto moltissimo anche a me! Cominciamo con Eduard, che ha superato la metà del gioco e si trova all'inizio del settimo livello. La prima cosa da fare è scappare dalla nave, che continuerà a seguirci per buona parte del livello. Al bivio bisogna andare a destra, ed entrare nella stanza. Qui troviamo un tunnel, attraversiamolo e poi aspettiamo, fermandoci all'ingresso della camera seguente.
Ora muoviamo un passo all'interno della stanza e usciamone subito, così facendo attireremo l'attenzione del robot a sinistra Eliminiamolo e distruggiamo anche i tre cannoni laser, due sulla destra e il terzo dietro il muro di destra.
Proseguiamo eliminando i Coneheads, colpendo la parte superiore del capo con un preciso colpo in modalità cecchino. Eliminiamo tutti i nemici nella parte bassa della stanza, poi scendiamo e attiviamo la prima Lockball.
Facciamo un passo indietro nella storia per rispondere a Francesco, e "torniamo" al quarto livello.
Non appena entriamo nel Vortice, dobbiamo correre e saltare (usando il paracadute) e raggiungere l'area dall'altra parte della stanza. Da questo punto, possiamo trovare la strada per uscire dalla stanza.
Le sfere del Vortice sono un po' strane

LA PAROLA A VOI

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Da questo numero anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata.
Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso.

D Fabio Grilli ci chiede una mano per il gioco *Requiem. Avenging Angel*. Fabio si è bloccato nella base sotterranea dei ribelli alleati, in seguito alla morte di Judith, alla quale aveva procurato il sangue dopo averla liberata ma ferita. Bisogna trovare l'esplosivo per assaltare la centrale nemica, dov'è? Dov'è l'uscita? C'è qualche porta che non si apre, e non si apre la botola della Uscita 2

D Tramite e-mail, Riccardo Moscone ha chiesto aiuto per il gioco *Nightlong*. Riccardo è fermo al terzo CD, nel punto in cui è stata imprigionata Eva Entrato nel laboratorio si è fatto dare la lettera da quest'ultima però non riesce a trovare la combinazione
Il simpatico Luigi Pangher di Roma chiede lumi su *X-Files* "dopo aver parlato con il pescatore Wong sono andato al computer, trovando una messaggio di errore per congestione della rete Dopo un'altra chiacchierata con Wong, la situazione non cambia e non succede nulla di nuovo il computer è inutilizzabile, nessuno mi cerca o mi insegue e non riesco a procedere in nessuna direzione!"

Chi riesce ad aiutarli?

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - SEPTERRA CORE

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre.

D Volevo chiedervi aiuto per il gioco *Septerra Core*. Sono riuscito ad arrivare con Corgan al livello 47, sono andato a Shell 5 e ho superato il combattimento, ma poi mi ritrovo nuovamente a Shell 4 solo con Corgan e non nesco ad andare avanti. Infine, ho cercato di utilizzare i trucchi da voi inseriti nel secondo CD, quello dei demo), ma non riesco ad aprire il dialogo e premendo F12 mi compare la scritta "command".
Cosa devo fare?
Potete aiutarmi o il gioco finisce così? Spero di no.
Vi ringrazio anticipatamente e spero che mi rispondiate al più presto.
Un grosso saluto da me e da mio figlio Alessio
Francesco Di Paola

R Francesco, non ci hai fornito molti elementi utili, ma l'impossibile è il nostro mestiere quindi al lavoro! Da quello che ci pare di capire è probabile che il combattimento vinto sullo Shell 5 sia quello contro Connor, il capo dei pirati, nelle prigioni di Ankara. In tal caso, dovremmo trovarci sullo Shell 4 (World Bazar), perché Layla ci ha consigliato di recuperare le spade gemelle di Marduk dalla città perduta. Per prima cosa dobbiamo ricomporre lo specchio di Kyra. Andiamo allo Shell 7, nelle caverne sotto le montagne a ovest e con il piccone estraiamo la Doric Ore dalla vena che Badu ci ha mostrato in precedenza. Diamo la cornice, il metallo estratto e la lente di Corite al capo del Bone Circle Village, quindi visitiamo Hermit presso le Mining Ruins perché modelli lo specchio in modo che entri nella cornice. Saliamo allo Shell 4, acquistiamo un Terranum da una bancarella nel Red Light District ed entriamo nella Lens Jungle dal canale negli Shipping Transport. Individuiamo il raggio di luce e catturiamo al volo una foglia col Terranum. Inseriamolo nel buco del muro di fronte a noi, deviamo il fascio luminoso con lo specchio di Kyra e la strada verso la città perduta di Marduk sarà aperta... Dovremo attraversare una vasta foresta e affrontare diversi guardiani prima di giungere al santuario; usiamo il Royal Seal unito al Chosen Talisman per aprirne le porte. A questo punto le due Daemon Swords saranno finalmente nostre.

Per quanto riguarda i trucchi, la comparsa della scritta "command" dopo aver premuto F12 indica che siamo sulla buona strada. Inseriamo senza timore i seguenti codici seguiti dal tasto "Invio":

MAKETHEMSTOPMOMMIE - per evitare che i nemici ci attacchino

IMAREALWEENIE - poi schiacciare F12, quindi scrivere ENEMIES e premere nuovamente "Invio"- mostra i punti ferita degli avversari

MAPMAKER - per catturare l'immagine completa della schermata (Attenzione le aree più vaste possono occupare fino a 70 MB!)

HIDETEXT - per nascondere il testo dei dialoghi

perché seguono delle correnti che possiamo utilizzare anche noi. I tre globi si muovono nella camera automaticamente, ma possono essere bloccati con un preciso colpo in modalità cecchino. Le sfere devono essere fermate nei punti giusti: potremo così usarle per risalire le correnti. Non c'è un metodo unico. E' sufficiente sparare ancora per rimetterle in movimento se le abbiamo arrestate in una posizione non corretta.
Alla fine, raggiungeremo la parte superiore, e qui troveremo una Sfera della Morte a bloccarci la strada. Usiamo la mitraglia o i proiettili da cecchino per eliminare la Sfera della Morte e continuare.

FUGA DA MONKEY ISLAND

B Grandissima redazione di GMC, sono un vostro fedelissimo lettore, mi chiamo Vincenzo. Compro ogni mese la vostra rivista perché la ritengo la migliore, la più bella.
Basta con i complimenti e passiamo alla domanda che mi sta a cuore. Ho acquistato da poco *Fuga da Monkey Island* e mi sono bloccato su Lucre Island. Ho fatto arrestare Pietro Nasodilegno e ho visto il luogo dove erano state deposte le cose rubate da Pietro.
Ora però non so cosa devo fare o dove andare, e non nesco a recuperare quegli oggetti.
Vi saluto e vi ringrazio anticipatamente perché sono sicuro che voi mi pubblicherete e risponderete a queste domande!
Vincenzo Tizzani, Castellammare di Stabia (NA)

R Dopo lunga attesa è uscito anche il quarto episodio di questa appassionante e seguitissima serie. Come è accaduto in passato, anche questa volta i vostri dubbi e le vostre domande sono tantissimi! Aiutiamo Vincenzo alla prese con i problemi di Lucre Island.
Dopo aver arrestato Pietro Nasodilegno ci ritroveremo in città, ma dovremo ancora trovare la prova schiacciante e il bottino. Nei dintorni della banca possiamo aprire il tombino usando la spada (rotta).
Prendiamo il tombino e leggiamolo: otterremo tre nomi. Nel negozio di Dave Occhimorti cerchiamo qualcosa da regalare...magari senza pagare! Mentre Dave racconta la storiella inseriamo i tre nomi letti sul tombino. Otterremo una protesi di pelle sperimentale; usciamo e mettiamola sul tombino aperto in precedenza. Saltandoci sopra riusciremo a raggiungere il piano superiore della Banca. Usiamo le scale, raggiungiamo il piano terra, tiriamo la catenella a destra. Le luci si accenderanno e potremo vedere un'ombra in alto, sulla parete. Torniamo su e controlliamo bene il muro fino a trovare il finto naso di Pietro Nasodilegno. Consegniamolo all'ispettore di Lucre Island appena entrato. Infine, prendiamo la scatola sulla scrivania e usiamola con l'esca che dovremmo già avere in inventario. Ora andiamo nel negozio delle Esche Fresche e buon proseguimento!

GIOCHI COMPUTER





Riusciremo finalmente a vincere la sfida contro il pirata?





SUL CD DEMO
In questo numero troviamo come novità la prima parte della soluzione di *Tomb Raider Chronicles* e la seconda parte alla guida di *Longest Journey*.

Prima occhiata...

RUNAWAY

Il ritorno alla grande dell'avventura grafica tradizionale!







Qui qualcosa è andato decisamente storto...

L'impatto grafico, pur privo di effetti speciali, è sicuramente positivo. Lo stile "a cartona aniamto" è ricco di dettagli.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *RUNAWAY*...

- Sfrutterà una risoluzione grafica a 1024x768 a 16 bit. Niente male per un'avventura!
- L'interfaccia sembra veramente studiata per un facile utilizzo.
- Più di 30 minuti di sequenze cinematiche di alta qualità a cartoni animati.
- La telecamera intelligente è in grado di effettuare panoramiche e ingrandimenti.

SVILUPPATORE	PENDULO STUDIO	GENERE	AVVENTURA
CASA	DINAMIC M.	DATA DI USCITA	MAGGIO 2001





Questa dovrebbe essere la mappa da dove raggiungere le diverse locazioni che si renderanno disponibili con il procedere del gioco.

DUE cose colpiscono immediatamente la nostra attenzione parlando di *Runaway*: la prima è di carattere meramente materiale, e riguarda il prezzo estremamente contenuto che questo titolo avrà una volta giunto sugli scaffali. La politica di Dinamic Multimedia è sempre stata quella di realizzare prodotti di qualità a prezzi accessibili, e anche stavolta sono riusciti nel loro intento. La seconda caratteristica riguarda invece l'approccio che i programmatori della Pendulo Studio hanno utilizzato per realizzare la loro creatura

Negli ultimi tempi, il genere delle avventure ha subito parecchie rivoluzioni e non sono in pochi a pensare che questo genere, vero capostipite del divertimento elettronico, sia ormai arrivato al capolinea. Partite come semplici schermate testuali, le avventure hanno attraversato molteplici trasformazioni, non ultima quella del film interattivo, ruotando attorno a personaggi e situazioni di ogni genere

Bene, alla Pendulo Studio hanno pensato che era giunto il momento di tornare alle origini, e infatti *Runaway* si presenta come un'avventura punta e clicca molto classica, sia nella gestione dell'inventario e nell'utilizzo degli oggetti, sia nella grafica in pieno stile cartone animato. La trama prende come punto di partenza la fuga (in inglese runaway, appunto)

All'inizio del gioco, il protagonista Brian è costretto a levarsi di torno a causa di un gruppo di malavitosi che lo perseguitano, convinti che egli sia in possesso di un certo oggetto. Brian è uno studente dalle molte qualità, ma non è certo un buon autista, tanto che a pochi chilometri da casa investe una ballerina di strip-tease tanto bella quanto misteriosa, anch'essa in fuga dai suoi persecutori.

A questo punto, la logica suggerirebbe a Brian di ignorare l'incidente e proseguire nella fuga, ma i suoi saldi principi morali gli impediscono un tale comportamento. Ecco quindi che la scena successiva vede la ballerina in un letto d'ospedale e Brian preoccupato per lei. Qui inizia l'avventura vera e propria. La grafica in stile cartone animato riporta alla memoria i classici del genere, ma in questo caso la tecnologia ha permesso l'impiego di alte risoluzioni e di scenari estremamente dettagliati.

Oltre cinquanta personaggi con i quali interagire, un centinaio di locazioni esplorabili e trenta minuti di sequenze di intermezzo completano l'offerta di quello che sembra essere un titolo in grado di riconciliare i giocatori con la tanto amata avventura punta e clicca, destinato a dare nuova linfa a un genere che, a dispetto di quanto se ne pensa, è tutt'altro che in fase di declino.

GIOCHI COMPUTER

"UN'AVVENTURA DESTINATA A DARE NUOVA LINFA AL GENERE"

ATTENDERE PREGO!

***Runaway* arriverà in Italia nelle edicole (come di consueto per i prodotti Dinamic Multimedia) e nei negozi entro l'inizio di maggio!**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pendulo Studio
Provenienza: Spagnola
Nati nel: 2000
Quanti sono: 12
Storia: I Pendulo Studio sono uno dei più apprezzati gruppi di sviluppo in terra iberica, e questa non è la loro prima esperienza nel campo delle avventure grafiche. In precedenza, infatti, hanno lavorato all'ottimo *Hollywood Monsters*. Secondo la loro opinione, non c'è nulla di meglio delle classiche avventure punta e clicca.
Li conosciamo per: *Hollywood Monsters.*



Questo minaccia di essere un classico puzzle da risolvere, con tanto di combinazione da scoprire per avere ragione della cassaforte.

IL CLASSICO DEI CLASSICI

In un'avventura ispirata ai classici del passato non poteva mancare l'inventario. Gli oggetti che vengono raccolti nel corso del gioco vengono qui immagazzinati. È naturalmente possibile abbinarli tra loro nel tentativo di creare nuove combinazioni.



Prima occhiata...

WARHAMMER ONLINE

Un'emozionante esperienza multigiocatore on-line? O forse la Climax è un po' troppo in anticipo sui tempi?


La fanteria Reale cerca di contrastare un attacco ben orc-hestrato...


Nessun riferimento biblico, questo è il potere della magia.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *WARHAMMER ONLINE*

- Si possono creare e comandare grandi armate di mostri dalla pelle verdastra.
- Le campagne on-line si svolgeranno in un mondo persistente.
- Potremo disegnare i nostri eserciti personali, con le loro uniformi ed elementi decorativi.
- La nostra forza crescerà nel corso del tempo.

SVILUPPATORE	CLIMAX	GENERE	STRATEGIA
CASA	DA DEFINIRE	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2002





Il sistema grafico 3D sembra in grado di rivaleggiare con quello del grande *Shogun* e consente di visualizzare centinaia di unità in battaglia.

PARTIRE DA ZERO

Parte del fascino di Warhammer è legato alla possibilità per ogni giocatore di dipingere le proprie unità. Mantenendo questa tradizione, il gioco consentirà di personalizzare le armate con bandiere, armature e scudi, in modo da rispecchiare i nostri gusti.



PIÙ o meno tutti abbiamo sentito parlare del gioco strategico da tavolo Warhammer, e certamente sono tanti gli appassionati che amano collezionare le bellissime e costose miniature necessarie per disputarne le battaglie. Il regolamento di guerra fantasy più popolare del mondo ha visto anche qualche incarnazione su PC in passato. Gli episodi ispirati a Warhammer 40K non hanno lasciato molte tracce, ma erano delle specie di precursori del sistema grafico 3D di *Shogun*, il che fa un certo effetto se si considera che anticipavano di più di due anni questo capolavoro.

Questa volta Games Workshop, la casa produttrice del gioco da tavolo, ha incaricato la Climax (uno dei maggiori sviluppatori indipendenti inglesi) di creare una nuova versione per computer della licenza Warhammer, che affronterà un inedito approccio multigiocatore. Visto il numero di appassionati sparsi per il mondo, Microsoft si è già dichiarata interessata al titolo, specialmente per quanto riguarda gli aspetti di commercio elettronico a esso collegati.

Anche se *Warhammer Online* non è previsto prima del 2002, Climax ha già alcune idee molto chiare su come verrà realizzato.



Un attacco dalle retrovie può essere devastante.

"OGNI BATTAGLIA RICHIEDERÀ UNA OCULATA PIANIFICAZIONE"



Frecce di fuoco si elzano in volo minacciose.

Oltre alle prevedibili grandi battaglie fra le forze del Caos e della Luce, vi sarà un complesso "metagioco" che coinvolgerà elementi di diplomazia, di commercio e di gestione delle risorse.

Il mondo on-line sarà diviso in diverse regioni e possedimenti, che potranno essere controllati e amministrati dai giocatori. Man mano che il nostro generale virtuale mieterà successi acquisiremo nuove ricchezze, e potremo persino arrivare a competere per diventare imperatori.

Ogni battaglia avrà quindi un maggiore significato del solito, e richiederà una oculata pianificazione. A questo stadio dello sviluppo i dettagli sono ancora molto vaghi, ma siccome il mondo di Warhammer è incentrato sulle battaglie, il successo del gioco dipenderà da come queste saranno realizzate. Dalle immagini, però, risulta evidente che il loro aspetto grafico sia ottimo.

Confidiamo di poter rivelare qualcosa di più sui meccanismi di questo titolo intrigante non appena ci sarà possibile!



ATTENDERE PREGO!

Dovremo aspettare fino a maggio per scoprire nuove notizie su *Warhammer Online*.

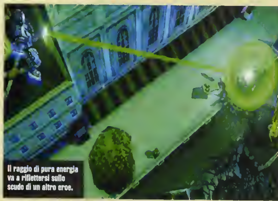
PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Climax
Provenienza: Regno Unito
Nati nel: 1998
Quanti sono: più di 120
Storia: Hanno sviluppato giochi di grande successo per diverse case come EA, 3DO, Midway, Sega, Konami e Acclaim. La loro parola d'ordine è "giocabilità".
Li conosciamo per: *Theme Park World, Stunt Racer*

Prima occhiata...

FREEDOM FORCE

I super eroi stanno per arrivare sugli schermi dei nostri computer!



Il raggio di pura energia va a riflettersi sullo scudo di un altro eroe.





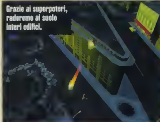
Un gruppo di personaggi parlano tra loro all'ombra di alcuni funghi giganteschi.



FREEDOM FORCE CI FARÀ VOLARE A RAZZO PERCHÉ...

- Potremo giocare in città graficamente molto dettagliate.
- Potremo creare e personalizzare il nostro super-eroe o super-cattivo.
- I programmatori della Irrational sono i geni creatori di *System Shock 2*.
- È un gioco di super-eroi!

SVILUPPATORE	IRRATIONAL	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	CRAVE	DATA DI USCITA	DICEMBRE


Grazie ai superpoteri, raderemo al suolo interi edifici.


Un super ragno gigantesco gira per le strade della Grande Mela.







ABBIAMO avvertito la scarica di adrenalina di un soldato nel bel mezzo di uno scontro a fuoco, lasciato scie di cadaveri di feroci alieni su astronavi sconosciute, abbiamo persino coordinato l'azione di migliaia di unità militari conducendole all'attacco di una base nemica...

Ma di sicuro non abbiamo mai sollevato il nostro nemico, facendogli fare tre giri completi sopra la testa per poi scaraventarlo contro la Central Station di New York: nessuno di noi potrà mai provare davvero una cosa del genere fino a novembre, all'uscita di questo gioco di super-eroi chiamato *Freedom Force*!

Non è facile creare un gioco di questo tipo e ci hanno provato in molti, spesso abbandonando il progetto per via della sua imponenza, ma gli sviluppatori australiani della Irrational sembrano finalmente esserci riusciti, producendo qualcosa che finora l'industria videoludica aveva spesso promesso ma mai mantenuto. Lucertole superintelligenti e personaggi che saltano interi palazzi abbigliati con strani costumi: *Freedom Force* è tutto questo. Certo, fuori dagli uffici della Irrational non c'era una lunga coda di case produttrici ansiose di pubblicare questo coraggioso progetto. Tuttavia, nonostante le tante difficoltà incontrate nel loro cammino, il lavoro di questi sviluppatori sembra veramente eccezionale, degno di un fumetto di alta qualità. Innanzitutto, hanno creato un sistema grafico da zero, per avere ambienti del tutto interattivi (cioè da demolire con i nostri poteri) e per soddisfare le necessità di un progetto di questo genere. Il Produttore Esecutivo ci spiega con parole sue come la Crave Entertainment abbia avuto la stessa visione delle cose: "Volevano il nostro gioco di ruolo di super-eroi. Chiedevano una New York riprodotta nel dettaglio, e un gruppo di super-eroi e di super-cattivi in lotta capaci di raderla al suolo". *Freedom Force* è proprio questo. Qualsiasi oggetto o costruzione del gioco può essere scagliato o sbriciolato, e nelle missioni in città è possibile radere al suolo interi quartieri. I nostri eroi livelleranno edifici, strappando semafori e lampioni, causando caos e distruzione. Naturalmente i giocatori potranno creare il proprio campione. Ogni attributo (volare, raggi laser dagli occhi, ecc.) costerà punti, che raggiungeranno un certo ammontare totale. Ci sono anche caratteristiche in grado di assegnare punti negativi (come la vulnerabilità di Superman alla Kryptonite). I programmatori, inoltre, hanno creato un codice facilmente accessibile a chi vuole cimentarsi nella personalizzazione del gioco, con nuovi costumi o poteri per i personaggi e altri dettagli di questo genere.

È davvero incoraggiante che un gruppo di giovani talenti abbia l'audacia e la forza di affrontare una sfida tanto ambiziosa e auguriamo loro il massimo del successo: è tempo di radere al suolo New York con addosso una calzamaglia colorata!

GIOCHI COMPUTER

"CHIUNQUE PUÒ CIMENTARSI NELLA PERSONALIZZAZIONE DEL GIOCO, CON NUOVI COSTUMI O POTERI"


I cazzotti dei forzuti del gioco sono potenti come le più devastanti armi di *Quake III*.

FANTASIE EROICHE

Come si può notare dai cinque personaggi mostrati qui sotto, i costumi e le caratteristiche degli eroi saranno ampiamente personalizzabili. Potremo avere mostri coperti di piume in grado di volare, o insetti giganti dotati di ali da libellula. La lista completa dei poteri è lunghissima e molto varia. Basta dare un'occhiata alle immagini in queste pagine per rendersene conto...



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Irrational Games
Nazionalità: Australia
Storia: 1997
Quanti sono: più di 50
Storia: La loro passione è creare GdR e giochi di strategia più elaborati per PC e per console. Con le parole del co-fondatore Ken Levine: "La Irrational sta seguendo con attenzione e sensibilità il mercato delle nuove console."
Li conosciamo per: *System Shock 2*

ATTENDERE PREGO!

Nei prossimi numeri seguiremo l'evoluzione di *Freedom Force* fino alla sua uscita ufficiale.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

DOOM III

DESTINO SEGNATO

Il geniale John Carmack svela le prime immagini del suo nuovo attesissimo capolavoro!

In occasione della presentazione ufficiale del nuovo Nv20 (al quale abbiamo dedicato una approfondita analisi nello "speciale" sulle schede 3D di questo mese), le luci della ribalta hanno brillato anche per il genio di John Carmack e per le prime immagini dello sparatutto più atteso degli ultimi mesi, il mitico *Doom III*! Mentre le schede (che saranno montate sulla nuova serie di G4 della Apple) si concedevano la loro prima uscita ufficiale, un fremito ha percorso la sala stampa quando Steve Jobs, il CEO di Apple, ha annunciato l'arrivo di John Carmack, il leader della Id Software. Si trattava di un brivido ben giustificato, come gli astanti hanno potuto piacevolmente scoprire poco dopo. Infatti, al di là della completa compatibilità che la GeForce 3 ha con le OpenGL (anche su Mac) e delle immagini, resta l'impressione devastante che i pochi minuti di filmato hanno lasciato su tutti i presenti. Basta dire che i movimenti di luce e le poche figure animate presenti all'intemo del demo lasciano a bocca aperta per fluidità e cura estrema del dettaglio, specie se si considera che il tutto viene calcolato in tempo realei
Carmack ha sottolineato che quanto visto fa parte della grafica vera e propria del gioco, senza abbellimenti, né modifiche di alcun tipo. Curioso il fatto che il geniale programmatore non si sia mai riferito al progetto come a *Doom 3* ma abbia preferito parlare in maniera sibillina del "progetto" al quale la Id sta attualmente lavorando. In ogni caso, ci sono stati ben pochi dubbi riguardo all'identità delle immagini e le aspettative in merito al titolo sono, se possibile, incrementate ulteriormente, mentre la comunità di appassionati ha reagito come impazzita con un passaparola di proporzioni colossali. Carmack, come giusto, si gode il momento e la meritata stima che gli viene tributata in maniera incondizionata da giocatori e critica specializzata. Di certo non mancherà di farlo sorridere anche il suo recentissimo ingresso all'interno della US Academy of Interactive Arts and Science's Hall Of Fame, dove va a raggiungere personalità del calibro di Shigeru Miyamoto della Nintendo, di Sid Meier e di Hironobu Sakaguchi della Squaresoft. Il giusto riconoscimento per un genio che ha rivoluzionato indelebilmente la maniera stessa di intendere il videogioco, creando da zero il fenomeno degli sparatutto in soggettiva. Del resto, rubandogli le parole di bocca, vale la pena di ricordare la celebre dichiarazione del 1991: "Mi piace pensare di essere abbastanza bravo in quello che faccio"... Impossibile darti torto, John! Probabilmente era destino...

"Mi piace pensare di essere bravo in quello che faccio"

GIOCHI COMPUTER


L'espressività dei volti nei personaggi di *Doom III* ci ha lasciato senza fiato.



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN ALTRO SPLENDIDO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

Z: STEEL SOLDIERS

Dai creatori di Z, è in arrivo un nuovo capolavoro strategico.
PAG. 24



EVIL TWIN

Azione e avventura: una miscela esplosiva per chi ha paura delle favole.
PAG. 25





GIOCO DI RUOLO

COME SEMPRE FORZA E MAGIA!

La 3DO fissa la data di uscita del nuovo episodio della serie *Might & Magic*

Salvo ulteriori cambi in corsa, la data di uscita ufficiale del titolo della 3DO dovrebbe rimanere fissata per il prossimo maggio. Secondo quanto promesso in sede di presentazione, il gioco dovrebbe consistere in un'avventura in prima persona, capace di innovare l'intera esperienza del multiplayer. La storia di base è semplice e appassionante: scelti insieme a un pugno di altri prodi per riscrivere la storia, fermando una schiera nemica di imponenti proporzioni, il nostro compito sarà quello di coprirci di gloria combattendo centinaia di diverse creature fino a essere proclamati i campioni del re. Al di là di eccellenti miglioramenti tecnici, l'attenzione è stata centrata soprattutto nella sfida fra avversari umani. Collaborare e creare delle squadre di eroi sarà la vera e propria anima del gioco, visto che i partecipanti dovranno scegliere dall'inizio se militare nelle forze del bene o in quelle del male, e la vittoria finale potrà essere conseguita solo riuscendo a realizzare un particolare obiettivo. Come ovvio, nella maggior parte dei casi i traguardi delle due parti saranno diametralmente opposti, ma non mancheranno nemmeno corse contro il tempo nel tentativo di anticipare gli avversari e conquistare un prezioso manufatto. La presenza di un generatore casuale di avventure, nonché delle vecchie e conosciute locazioni geografiche tanto care ai giocatori della serie, sembrano poter garantire longevità e divertimento. Staremo a vedere.

■ **Dovremo attendere solo fino a maggio per gustarci il nuovo episodio della serie di *Might & Magic***



Le dimensioni di questo drago sono semplicemente grandiose.

STRATEGIA

L'ALBA PRIMA DELLA BATTAGLIA

Warcraft III cambia nuovamente nome, ma non è la sola novità.

La Blizzard ha finalmente deciso di rivelare qualcosa di più riguardo all'attesissimo *Warcraft III*. A sorpresa, le razze disponibili saranno ben quattro. Agli umani e agli orchi, si aggiungeranno elfi scuri e non morti. I demoni, che erano stati annunciati come razza giocabile molti mesi fa, sono destinati a diventare una fazione a sé stante, che non sarà disponibile per l'utilizzo diretto. Ciascuna razza potrà vantare delle unità specifiche, degli eroi e delle abilità che la renderanno differente dalle altre. L'intero progetto, inoltre, è stato ribattezzato *Warcraft III: The Reign of Chaos*. Salvo ulteriori contrattempi l'arrivo sugli scaffali è previsto per la seconda metà del 2001.

■ **L'attesa di *Warcraft III* si sta rivelando davvero insopportabile!**

PILLOLE

LA UBI SOFT ACQUISTA BLUE BYTE!

Come al solito il pesce grande non esita a mangiare le prede più piccole. Ubi Soft non si è lasciata scappere l'occasione di acquistare uno sviluppetore storico del calibro di Blue Byte, ben conosciuto ai fan grazie e titoli strategici che hanno fatto la storia del genere, come la serie di *The Settlers* o quella di *Battle Isle*, nonché per alcuni splendidi titoli del calibro di *Pro Tennis Tour*. I piani delle Ubi Soft sono di sviluppere i capolavori di Blue Byte anche su piattaforme alternative al PC, quali ad esempio la neonata PlayStation 2 o il futuro Gamecube. Entrambe le parti si sono dette soddisfette dell'accordo raggiunto, anche se una certa amarezza sembra permeare l'annuncio di Thomas Hertzler, fondatore della storica software house, che ha dichiarato di aver agito per preservare il futuro di Blue Byte. Non c'è più spazio nemmeno per i migliori?

LA SHINY E' PERSA NELLA MATRICE

**Virgin ha annunciato in maniera ufficiale l'acquisto dei diritti del film "Matrix" dei fratelli Wachowski, nonché dei due seguiti che dovrebbero vedere la luce, rispettivamente, nel 2002 e nel 2003. I giochi, e il plurale non è casuale visto che non si parla di un unico titolo, dovrebbero basarsi sul sequel ed essere strutturati come avventure in terza persone.
Ancora non è noto se siano previste uscite basate sul primo film, ma pare certo che lo sviluppo dei titoli in progetto verrà affidato alle sapienti menti dello studio Shiny, già famoso grazie e giochi di indiscutibile fattura quali, ad esempio, *Earthworm Jim*, *Sacrifice* e *Messiah*. I presupposti sono ottimi non reste che incrociere le dita.**

STRATEGIA

IL RITORNO DI Z

I Bitmap Brothers vogliono fare le cose in grande.

Invece di utilizzare le tradizionali animazioni in computer grafica, gli sviluppatori della EON Digital Entertainment hanno deciso di utilizzare un metodo alternativo per sviluppare la trama di *Steel Soldiers*, che ben si accompagnasse con il crudo umorismo che permea tutto il gioco. Le scene di intermezzo, di conseguenza, saranno tutte disegnate in comic-style e verranno realizzate grazie alla collaborazione con la Cool Beans Productions. Particolarmente gustosa, inoltre, sarà la scelta delle voci campionate, che dovrebbero comprendere molti dei doppiatori già conosciuti grazie al primo titolo. Il direttore della Cool Beans, Nick Percival, ha così commentato le trovate della EON: "Sebbene avessimo lavorato in precedenza con diversi produttori di videogiochi, non avevamo mai avuto occasione di provare una impostazione "fumettistica". Ciò nonostante, diversi dei nostri grafici, incluso me stesso, avevano già lavorato per la Marvel Comics e per la 2000AD, e sono stati immediatamente capaci di immaginare quanto efficacemente l'approccio avrebbe potuto funzionare all'interno di *Steel Soldiers*. Confidiamo nel fatto che il nostro lavoro fornirà ai giocatori un ulteriore incentivo per completare ciascuna delle missioni proposte". Si tratta senza dubbio di una innovazione ardita, ma trattandosi dei Bitmap Brothers si può stare davvero tranquilli. Il gioco, in ogni caso, dovrebbe essere disponibile proprio entro la fine di questa primavera.

■ **Il ritorno dei Bitmap Brothers non può che essere salutato lietamente da ogni appassionato che si rispetti!**



Strategia, umorismo e stile fumettoso, *Steel Soldiers* si annuncia come un gioco imperdibile.

PERIFERICHE

UNA PERIFERICA ESSENZIALE

Tocchiamo con mano il futuro.

Essential Reality, sviluppatore e produttore di sistemi di controllo a forma di guanto per computer e console, ha appena annunciato di aver portato a termine con successo uno dei suoi progetti più ambiziosi. Il nome del nuovo prodotto, che mira ad affermarsi come standard all'interno di un mercato praticamente privo di concorrenza, è P5. Il guanto dovrebbe essere disponibile entro le festività natalizie di quest'anno e rappresentare un vero e proprio fulmine a ciel sereno dal punto di vista tecnologico. Il prodotto è stato studiato e sviluppato a tempo di record, e contiene al suo interno gli ultimi ritrovati in termini di sensori e tecnologie di tracciamento. Totalmente compatibile con lo standard USB, il P5 potrà essere utilizzato su Mac, PC e su tutte le console della nuova generazione, incluse, ovviamente, la PS2 e l'X-BOX. Il tutto dovrebbe venire a costare all'incirca 250 mila lire, almeno per quanto riguarda il modello base. Sono infatti previste una seconda e una terza generazione di strumenti della linea P5 che potrebbero, ad esempio, essere del tutto prive di cavi, o contenere dei sensori strutturati appositamente per l'esperienza di gioco. Non resta che sperare che il prodotto della Essential Reality, studiato dall'azienda di design industriale C2P (Concept to Product), si affermi, riuscendo nella difficile impresa di rinnovare il concetto stesso di esperienza videoludica.

■ **Prima di Natale potremmo mettere da parte il mouse...**



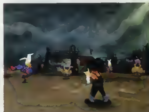
PIATTAFORME/AVVENTURA

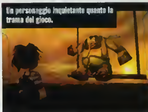
GEMELLI CATTIVI

Ubi Soft e In Utero si uniscono per produrre una sinistra avventura...

La Ubi Soft Entertainment ha presentato proprio in questi giorni il suo nuovo titolo: *Evil Twin – Cyprien's Chronicles*, un gioco di avventura/azione sviluppato dalla In Utero. Seguendo l'ottimo esempio fornito da American McGee con il suo *Alice*, anche questo titolo è ambientato in un mondo fantasioso e infantile dedicato, però, a un pubblico decisamente più adulto. Come accadeva nella versione rivisitata della favola di Lewis Carrol, infatti, ci si trova davanti a un mondo oscuro e pericoloso, pieno di incubi e di brividi a ogni angolo. L'ispirazione è stata fornita dal film di Jean-Pierre Jeunet: "The City Of Lost Children", che tra l'altro ha ispirato in passato un videogioco dallo stesso nome. L'avventura ci cala nei panni di Cyprien, un giovane orfano dal carattere molto introspettivo, innamorato dei supereroi. Durante il suo compleanno, mentre i suoi amici stanno preparando una festicciola per lui, Cyprien si chiude all'interno della sua stanza da letto e si ritrova teletrasportato in un mondo ostile e sinistro. Cyprien avrà modo di conoscere gli abitanti del pianeta alternativo, appartenenti a tre razze distinte, e di scoprire nel corso del suo viaggio di esplorazione una forza crudele e misteriosa che sembra aver corrotto tutto quello che ha toccato. La cosa verrà prontamente dimostrata dagli incontri con alcuni compagni conosciuti in orfanotrofio che, prigionieri della maledizione che ha colpito il luogo, saranno diventati orribili mostri. *Evil Twin* trae contemporaneamente ispirazione dai "comics" moderni e dai vecchi film horror in bianco e nero. Giusto per citare qualche numero, vale anche la pena di ricordare che il lavoro eseguito sul gioco è stato davvero imponente: si parla di otto isole realizzate splendidamente per un totale di 576 MB di grafica (non compressi), di più di 100 abitanti differenti e di una irresistibile combinazione di sezioni di pura azione, di esplorazione e di dialoghi (con la presenza di sottogiochi in stile *MDK*). Un viaggio lunghissimo e affascinante, che dovrebbe cominciare entro la fine di primavera, sempre se i piccoli problemi che affliggono la gestione delle telecamere, riusciranno a essere prontamente risolti.

■ **Non lasciamoci ingannare, *Evil Twin* non sarà una favoletta per bambini.**





Un personaggio inquietante quanto la trama del gioco.

GIOCO DI RUOLO

FRA I GHIACCI DI ASGARD

I russi della Snowball ci propongono una freddissima estate...

Questo nuovo gioco dovrebbe essere intitolato *Fatherdale: the Guardians of Asgard* e apparterrà, con ben più di una licenza nella direzione degli strategici in tempo reale, al genere dei giochi di ruolo. L'ambientazione, realistica e storicamente accurata, sarà quella dell'Europa del nord nell'anno 1072. Al di là dell'effettiva esistenza dello scenario di gioco, ci troveremo calati all'interno delle leggende vichinghe, in un mondo di eroi, guerrieri e antichi artefatti portatori di poteri e conoscenze. La crescita dei diversi componenti della compagnia sarà molto personalizzata, e diverrà presto indispensabile assegnare a ciascuno dei nostri prodi un equipaggiamento adeguato alle sue caratteristiche. *Fatherdale* sembra un titolo intricato e ricco di dettagli, anche e soprattutto dal punto di vista della trama. Il sistema di combattimento, programmato secondo la moda attuale per funzionare in tempo reale, riproduce fedelmente quelli che dovevano essere i veri scontri all'epoca del medioevo. Anche un singolo fendente errato, infatti, può avere con estrema facilità conseguenze drammatiche, mentre fattori importantissimi diventano la resistenza alla fatica e la capacità di sopportare l'ingente peso dovuto ad armi e armature. Insomma, il gioco sembra essere improntato, e si tratta di una lieta sorpresa, a un realismo che raramente si può apprezzare in produzioni analoghe. Speriamo che ogni aspetto venga correttamente bilanciato, in maniera che *Fatherdale: the Guardians of Asgard* non finisca per essere frustrante.

■ **Non ci sono ancora molte notizie certe riguardo alla pubblicazione in Italia titolo della Snowball.**





Sembra un ambiente nordico? Beh, che ci si creda o no, siamo fra i fiordi!

PILLOLE

INFOGRAMES SI INNAMORA DI NIKITA

Oramai l'aggressiva politica di mercato della Infogrames sembra essere diventata normale routine. Vale comunque la pena di segnalare le ennesime licenze acquistate dal colosso del mercato videoludico. Si tratta di due vere e proprie prelibatezze, che rispondono al nome di "La femme Nikita" (la serie TV ispirata al capolavoro cinematografico di Luc Besson), e di "Peanuts", (le celebri strisce disegnate dal mai troppo compianto Charles Schultz). I titoli, previsti sia in una versione per PC che per console, non hanno ancora una data di uscita ufficiale, ma sono attualmente in corso di programmazione.

NASCE LA IRON LORE

Il geniaccio Brian Sullivan, uno dei nomi alle spalle del capolavoro *Age of Empires* ha deciso di mettersi in proprio fondando insieme all'amico Paul Chieffo una nuova software house chiamata "Iron Lore". Sullivan ha criticato la ripetitività che negli ultimi anni sembra affliggere il genere degli strategici in tempo reale e dei giochi di ruolo, dichiarando di essere già al lavoro su una serie di idee destinate a portare un po' di aria fresca in un settore che da troppo tempo giace sui suoi allori. In bocca al lupo, Brian!

DREAMCAST: LA FINE

Dopo le illazioni susseguitesi nei mesi scorsi è finalmente giunto l'annuncio ufficiale. La Sega ha infatti dichiarato la sua intenzione di apportare profondi cambiamenti all'azienda, in maniera da massimizzare i profitti. L'idea alla base è, proprio come era stato detto in via ufficiosa, di concentrarsi sul mercato software, sviluppando prodotti anche per la concorrenza, e di abbandonare il Dreamcast.

PILLOLE

VERMI, PRONTI A AVANZARE!

Mentre il mondo intero si sta preparando all'evento del secolo, vale a dire all'uscita del primo titolo dedicato ai vermi più divertenti della storia del videogioco completamente studiato e realizzato per il gioco on-line, gli sviluppatori del Team 17 hanno appena realizzato il sito ufficiale dedicato al titolo stesso. http://wwp.team17.com è destinato a diventare un vero e proprio nodo cruciale per tutti i fan di *Worms World Party*, grazie alla sua completezza e al look grafico semplice ma essenziale. Inutile dire che le aspettative del pubblico, nonché del Team 17, sono elevatissime, come confermano le 50000 e più visite che vengono tributate quotidianamente al sito stesso. Coraggio, l'attesa è quasi giunta al termine!

RICIVILIZZIAMOCI

Jeff Briggs, della Fireaxis, ha rivelato in questi giorni qualche indiscrezione riguardante il sistema di combattimento di *Civilisation III*. Piuttosto che riprendere le vecchie idee dei due predecessori, e combinarle con le ottime innovazioni presenti in *Alpha Centauri*, è stato deciso di cambiare ancora una volta in maniera radicale. Sebbene la guerra non fosse uno dei punti cardine del *Civilisation* originale, i combattimenti si sono guadagnati maggiore rilevanza nel secondo episodio, e nel terzo sono destinati a essere realizzati in maniera ancora più accurata. Figure appartenenti alla storia militare potranno essere generate dalle nazioni e condurre grandi campagne, mentre le differenti unità avranno diversa mobilità e raggio d'azione, e dovranno essere utilizzate in maniera più ragionata. A presto ulteriori notizie.

PINBALL

L'ISOLA DIMENTICATA DELLA EA

A sorpresa, torna il flipper sul Personal Computer!

Il genere, al di là delle fortunate eccezioni dovute al filone iniziato con il vecchissimo *Pinball Dreams*, non ha mai goduto di particolare fama. Proprio per questo motivo, la decisione di Electronic Arts di pubblicare un nuovo flipper ha lasciato particolarmente sorpresi. In ogni caso, *Adventure Pinball: Forgotten Island* è già in fase di programmazione, grazie alle amorevoli cure della Digital Extremes e alla splendida grafica, che utilizza il sistema di gestione dei poligoni di *Unreal Tournament*. In realtà, piuttosto che un semplice emulatore di flipper, il titolo della EA, specie se giocato nella sua modalità "storia", somiglia più a una avventura interattiva, nella quale i partecipanti devono completare una serie di sfide per salvare un'isola simile a quella di "Jurassic Park". Per aumentare la sensazione che il titolo trascenda la semplice idea del flipper, i movimenti della telecamera sono stati strutturati in maniera da evidenziare i dettagli e da mostrare l'azione da vicino, piuttosto che per regalare l'impressione di fedeltà alla controparte reale.

■ **Questa nuova incarnazione sul PC del più classico gioco da bar dovrebbe fare la sua comparsa nella stagione in corso**



CORSE

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

I programmatori della LucasArts passano al lato Oscuro?

Potrebbe essere l'idea del secolo: dopo aver tentato con il gioco "serio" sulle gare degli Sgusci di "Episodio 1", la LucasArts sta dando gli ultimi ritocchi a un gioco di corse "superdeformed", ispirato alla celebre sequenza (una delle poche memorabili) del primo capitolo di "Guerre Stellari". Invece di riproporre abitacoli e ostacoli realistici (per quanto possano essere realistiche le cabine di mezzi spaziali!), saremo alle prese con mezzi molto più abbozzati e divertenti, con personaggi dotati di teste enormi e fattezze piuttosto calcate - un po' come in *Super Mario Kart*, per chi gioca anche sulle console. Potremo scegliere tra otto piloti, tra cui Darth Maul, il giovane Obi Wan Kenobi e la Principessa Amidala, e sfrecciare su nove diverse piste, che ci porteranno in ogni angolo dell'universo di "Guerre Stellari", dai tetti dei palazzi della capitale Coruscant agli immancabili deserti di Tatooine.

■ ***Star Wars Super Bombad Racing*** **arriverà sui nostri PC entro la prossima estate!**



UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Severance e *Colin McRae* incrociano le lame in una lotta all'ultimo sangue.

1 - Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)	GEN 01, 8
2 - Severance: Blade of Darkness (Codemasters)	MAR 01, 8
3 - Fuga da Monkey Island (LucasArts)	DIC 00, 9
4 - Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
5 - No One Lives Forever (EA)	FEB 01, 8
6 - Quake III Team Arena (iD Software)	MAR 01, 7
7 - American McGee's Alice (EA)	FEB 01, 8
8 - MechWarrior 3 (Microsoft)	FEB 01, 8
9 - Hitman Pagato Per Uccidere (Eidos)	GEN 01, 8
10 - Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9
11 - Sacrifice (Shiny)	DIC 00, 8
12 - C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
13 - Icewind Dale - Heart of Winter (Virgin)	MAR 01, 8
14 - Hostile Waters (Rage Software)	MAR 01, 8
15 - Baldur's Gate II (Virgin)	NOV 00, 9
16 - Scudetto 00/01 (Eidos)	GEN 01, 8
17 - The Longest Journey (Funcom)	NAT 00, 8
18 - Battle Of Britain (Empire)	MAR 01, 8
19 - Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
20 - Age of Empires II - The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00, 7

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna…

 STATI UNITI	 GRAN BRETAGNA
1. The Sims	1. Who Wants to Be...
2. The Sims: Vivere alla grande	2. Scudetto 00/01
3. Roller Coaster Tycoon	3. C&C: Red Alert 2
4. Hoyle Casino 2001	4. Colin McRae Rally 2.0
5. StarCraft Battlechest	5. The Sims



IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI



www.dailyradar.it

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



MECHWARRIOR 4 (Feb 01, 8)

La Microsoft e la FASA hanno creato un degno successore dei giochi di Mech, prodotti finora dalla Activision. Ora non abbiamo più scuse: salire a bordo di questi giganteschi e fantascientifici mezzi da guerra non è mai stato così divertente, appagante e intuititivo.



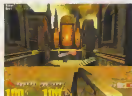
HOSTILE WATERS (Mar 01, 8)

Un titolo strategico in tempo reale capace di soddisfare anche chi non accetta compromessi sotto l'aspetto grafico. Gli effetti speciali spettacolari, un'intelligenza artificiale di tutto rispetto e la possibilità di guidare ogni mezzo d'attacco, sono i punti di forza di un gioco da non perdere.



SUPERBIKE 2001 (Ott 00, 9)

Gli sviluppatori italiani della Milestone ce l'hanno fatta ancora una volta. Come è tradizione per la EA Sports, il simulatore motociclistico della serie *Superbike* si presenta nell'incarnazione che ci accompagnerà per tutto il 2001. Il risultato finale è un piccolo capolavoro, che difficilmente troverà rivali nei cuori degli appassionati.



QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



FUGA DA MONKEY ISLAND (Dic 00, 9)

Questo quarto capitolo segna l'attesissimo ritorno di una delle avventure per computer più amate di sempre. Anche *Monkey Island* ha fatto il grande passo nella terza dimensione, ma tutto il resto è rimasto fedele alla tradizione: intrighi, trabocchetti ingegnosi e tanto buonumore.



STUPID INVADERS (Feb 01, 8)

Normalmente, gli alieni sono i cattivi e noi impersoniamo chi deve sconfiggerli per salvare il mondo. Cosa succederebbe se invece noi fossimo gli alieni, e il resto del mondo volesse distruggerci?
Sicuramente, si morirebbe dalle risate, tra un'enigma e l'altro!



BATTLE OF BRITAIN (Mar 01, 8)

Dall'esperienza della Rowan, un simulatore di volo per chi ama rivivere le grandi pagine della Seconda Guerra Mondiale. Saliamo a bordo di uno Spitfire della RAF britannica e difendiamo il suolo inglese dalle incursioni di decine di caccia e bombardieri avversari.



COLIN MCRAE RALLY 2.0 (Gen 01, 8)

Il grande rally è tornato. Gli amanti di questo genere di gare potranno sbizzarrirsi su 90 circuiti, ambientati in tutto il mondo. Grazie alla sua formula immediata, però, *Colin McRae 2.0* è il titolo adatto anche per tutti quelli che vogliono godersi un gioco di guida spettacolare e avvincente.



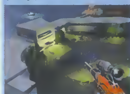
GIANTS (Feb 01, 9)

Un gioco anomalo, pieno di umorismo e di una giocabilità innovativa - non capita spesso che si riesca a creare una miscela così ben riuscita, eppure i ragazzi che ci avevano dato *MDK* ce l'hanno fatta di nuovo. Da non perdere, anche se talvolta rischia di esser un po' frustrante a causa della difficoltà.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

PROJECT OVERDRIVE
(Vistage)



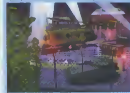
Doveva essere un titolo in grado di sposare i giochi di gare con gli sparatutto 3D, ma pare che gli sviluppatori russi di *Project Overdrive* sono stati bloccati dalla casa madre Buka. La versione alpha del gioco non ha convinto, e l'uscita annunciata entro la primavera è stata posticipata fino a data da destinarsi.

SID MEIER'S DINOSAURS
(Firaxis/EA)



Sid Meier ha accantonato il progetto del gioco dedicato ai dinosauri, per concentrarsi su *Civilization III* e su un altro titolo non meglio identificato.

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE
(Mythos Games/Virgin)



Le notizie più recenti vogliono questo gioco sugli scaffali il prossimo inverno. Pare che la causa di tale ritardo sia l'ambiziosa natura del sistema grafico 3D.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS



LA NUOVA EDIZIONE DELL'ITALIAN PARTY È ALLE PORTE, E QUESTA VOLTA CI SIAMO ANCHE NOI DI GMC!

LO scorso anno, il Teatro Tenda di Firenze è stato letteralmente preso d'assalto dalle migliaia di appassionati che avevano deciso di passare tre giorni a giocare in rete all'Italian Party. Visto il successo della manifestazione, il tutto verrà ripetuto anche quest'anno, con investimenti ancora superiori. Dal 26 al 28 aprile sarà possibile giocare con ben 1.000 computer collegati in rete, all'interno di quello che indubbiamente si può considerare il più importante evento italiano per quanto riguarda gli amanti del multiplayer. Non potrà ovviamente mancare Giochi per Il Mio Computer, che parteciperà per tutti i tre giorni della manifestazione. Oltre ai media di settore, saranno presenti anche quelli più tradizionali, come quotidiani, televisioni e radio, a sottolineare ulteriormente l'importanza del fenomeno multiplayer anche per un pubblico più vasto, rispetto alla nicchia dei soli appassionati.



Una volta entrati nel tendone che ospita la manifestazione, si può capire come tutti gli appassionati troveranno pane per il loro denti: sarà possibile sfidarsi con quasi tutti i titoli in circolazione, sia in partite amichevoli che in vere e proprie sessioni di torneo. Se poi non siamo abbastanza abili e non vogliamo farci "massacrare" dagli esperti del settore, potremo seguire sui 6 videowall sia le fasi salienti degli scontri, che le presentazioni di alcuni giochi in anteprima; lo scorso anno l'affluenza di pubblico è stata così massiccia che molti sviluppatori hanno deciso di sfruttare l'evento per presentare agli appassionati i loro lavori. Tra l'altro, sarà anche allestita una sala conferenze, nella quale ascoltare le opinioni di alcuni fra gli esponenti più autorevoli del panorama videoludico italiano. Niente male considerando che, se escludiamo i Lan Party la cui diffusione è un fenomeno molto recente nel nostro paese, in Italia non esistono fiere dedicate

GIOCO DI RUOLO

ASHERON'S CALL 2

Annunciato il nuovo capitolo del gioco on line di Microsoft.

I Turbine Entertainment Software, la squadra che si è occupata dello sviluppo di *Asheron's Call*, sono sicuramente persone convinte della qualità del loro lavoro, tanto che, subito dopo la pubblicazione di questo gioco, hanno iniziato a lavorare al suo seguito. Microsoft ha firmato recentemente un contratto con il gruppo, assicurandosi così i diritti di pubblicazione anche del secondo episodio. Non è stato ancora annunciato un titolo ufficiale, né sono state date informazioni tecniche sul gioco. L'unica cosa certa è che vedrà la luce prima o poi!



Belle foto, ma si tratta ancora del primo *Asheron's Call*: purtroppo non sono disponibili immagini del seguito.



Queste foto risalgono alla prima edizione dell'Italian Party; quest'anno il numero di computer a disposizione dei partecipanti sarà addirittura superiore.

solamente ai videogiochi. L'appuntamento è dunque fissato: dal 26 al 28 di aprile al Teatro Tenda di Firenze, ininterrottamente dalle 9.00 sino a mezzanotte, insieme a migliaia di appassionati di computer e all'entusiasmo che solitamente accompagna questi eventi. Per ulteriori informazioni possiamo fare un salto su www.ilp.it.

GIOCHI COMPUTER

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Lo ammetto: sono geloso. Qualche tempo fa ho scoperto che alcuni baciati dalla dea bendata sono stati scelti per provare in super-mega-iper-ultra-anteprima Origin, il vero successore di Ultima Online – e io non sono tra questi. Sinceramente, ne sono invidioso: se il gioco sarà come tutto sembra promettere, averlo provato qualche mese prima avrebbe potuto essere qualcosa da raccontare ai miei nipotini. E invece no, quindi mi lamenterò con i suddetti nipotini del fatto che sono stato ignorato nonostante tutte le mie qualità – e, in attesa di nipotini, mi diletterò nel massacrare Lich dalle parti di Yew, nel buon vecchio UO...

Cara Nemesis, noi (Alex e Ste), un po' di tempo fa, abbiamo preso da Giochi per il Mio Computer *Ultima Online Renaissance* e vorremmo sapere se dobbiamo per forza pagare i 9 dollari dopo i primi 15 giorni, per favore rispondici, magari chiedi a Kevorkian.
Grazie e ciao
Alex & Ste

[illegible]

Caro Kevorkian, prima di tutto complimenti per la rivista e per l'angolo Multiplayer che curi tu (però dovreste dare più importanza a tutti i giochi invece che solo a *Quake 3*).
Ti scrivo per dirti che avevi ragione: quando si

Nove dollari al mese, ma spesi bene!

inizia a giocare in multiplayer poi non si smette più! Prima neanche leggevo la tua rubrica, perché pensavo che non valeva la pena spendere soldi per giocare a un gioco con il quale ci si può divertire benissimo da soli. Poco tempo fa, ho deciso di provare a giocare a *Age of Empires 2* sulla Microsoft Gaming Zone: è stato bellissimo! Da allora, tutte le sere sono lì che aspetto impazientemente nuovi avversari, tanto che faccio parte di un clan, gli Old Lions (http://www.mplayeritalia.com/old_lions). A proposito, lo puoi pubblicare nell'area dei clan. Aspetto e-mail da appassionati del gioco di Microsoft per giocare in multiplayer.
Ciao
Mario
In Zone e sul clan: OL_GNAPPO
mario.costa10@tin.it

[illegible]

VOX POPULI

http://www.amiga.com
L'Amiga è stata la macchina da gioco par eccellanza prima di soccombare al PC, ma sembra cha qualcosa si stia muovando par un grande rientro... il sito ufficiale è il posto giusto par avare la informazioni in marito.

http://www.tweak3d.net/
Chi spanda cifre folli par aggiornare in continuaziona il PC vorrà ancha conoscere tutti i trucchi par ottanare il maglio dal suo computar. Twealk 3D è sicuramanta una validissima fonta di informazioni sull'argomanto.

http://formulasim.gamaloft.com/
Formulasim è dadicato alla simulazioni di F1 su computar, a qui potremo trovare anteprima, recansioni, patch a aggiornamanti par i vari giochi.

http://www.naar.net/uy/
Un sito tutti in italiano dadicato alla ballissima aliana dai cartoni animati giapponasi: Lamù.

http://www.tigerden.com/fvd/
Gli amanti dai vidaogiochi in stila giapponese faranno salti di gioia grazia a quasta raccolta di informazioni su tutti i titoli aventi fra i personaggi assarini tenari a pelosi.

ULTIMA ONLINE

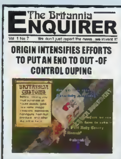
PER LE STRADE DI BRITANNIA

Macchia Nera ci svela i segreti dei programmi per UO.

Visto che molti di noi stanno continuando la loro avventura sulle strade di Britannia, suggeriamo alcuni programmi utili e segnati dal marchio UO pro, per cui approvati da Origin. Cosa significa? Che possiamo tranquillamente usarli all'interno del gioco senza che OSI abbia nulla da dire. Cominciamo dall'unico a pagamento e cioè UO Assist (http://www.tugsoft.com), questo programmino ci consente di stabilire agevolmente le macro e un sacco di altre funzioni senza dover passare dall'interfaccia delle opzioni interna al gioco. UO Auto Map (http://uo.stratics.com/uoam) è veramente indispensabile, perché ci permette di vedere in qualsiasi momento dove si trova il nostro Avatar e, vista l'estensione che hanno raggiunto le terre di Britannia, dobbiamo dire che è molto utile per qualsiasi giocatore di Ultima. UO Calculator (http://www.hiddenearth.com/roberts_ultima_online.htm) calcola esattamente quanti reagenti servono per lanciare una determinata magia. UO Curse tool (http://uo.stratics.com/xena/uocurse.shtml)è dedicato a chi fa di UO un vero GDR, infatti troveremo un sacco di combinazioni per poter far parlare il nostro personaggio con un linguaggio più conforme al vero gioco di ruolo. UO Journal Converter (http://uo.stratics.com/uojc) è un programma per salvare totalmente il nostro journal in formato html e risulta molto comodo per cercare spezzoni di conversazioni svoltesi durante una sessione di gioco, oppure per vedere come un determinato avversario si è comportato e che tecniche ha utilizzato in combattimento.
UO Magic Tool (http://uo.stratics.com/xena/uomagic.shtml) è un programma imperdibile per i maghi di ogni livello e consente di vedere quante probabilità di riuscita abbiamo nel lanciare con successo un incantesimo arrivati a un certo valore con la skill magery, inoltre ci dice quanti e quali reagenti sono necessari per ogni magia. UO Spawn Map (http://software.freepage.de/drako/uo), infine, consiste in una mappa di Sosaria con le zone di spawn dei vari mostri e animali. Continuando nella nostra opera di diffusione dei segreti di Ultima Online, concentriamoci su una professione che chiameremo "nascosta", quella del "Collezionista". Una delle skill indispensabili per svolgere questo mestiere è quella che permette di rubare e nascondersi, in questo modo potremo procurarci molti oggetti da soli. Il furto, nel caso dovessimo intraprendere questa carriera, è una vera necessità. Basta la skill a livello 85 e nessun oggetto ci sarà precluso. Sparsi per Sosaria ci sono moltissimi beni definiti rari e hanno perciò un grande valore commerciale. Se vogliamo cominciare a collezionarli questo sito fa per noi: http://www.uorares.com. Troveremo l'elenco completo e anche le locazioni di spawn dei vari oggetti, chissà che un giorno non ci mandiate la foto del museo che avete allestito nella vostra torre.

Macchia Nera


Il mondo di Britannia sta attendendo l'arrivo di *Third Dawn* con impazienza!



INDIRIZZI UTILI

- **Il gruppo di discussione di Ultima Online: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline**
- **per iscriversi alla mailing list italiana di UO basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy_subscribe@yahoogroups.com**

HTTP://SWTC.TELEFRAGGED.COM/

QUAKE 2 E GUERRE STELLARI

E' finalmente completa la Total Conversion per Quake 2 dedicata a "Guerre Stellari"!



E' stata distribuita attraverso la Rete una delle conversioni complete più attese dagli appassionati del buon vecchio *Quake 2*: si tratta del Mod dedicato al leggendario "Guerre Stellari", tramite il quale sarà possibile emulare le gesta di Luke Skywalker e soci senza necessariamente disporre di un computer dell'ultima generazione.
Il file, grande circa 23 MB, può essere scaricato direttamente dal sito ftp di NGI e, come testimoniano silenziosamente le immagini, il sistema grafico regge ancora bene i confronti con quelli più recenti. Provvederemo a includerlo in uno dei prossimi CD!



GIOCHI DI GUERRA

Negli ultimi quattro o cinque anni, gli sparatutto 3D hanno conquistato i cuori di decine di migliaia di fan in tutto il mondo. Mentre all'inizio questi giochi erano ambientati in mondi fantasy o fantascientifici, con il tempo si è creato un sottogruppo di appassionati che preferiscono i giochi 3D "realistici", ambientati cioè nel mondo contemporaneo o in qualche guerra del recente passato, e che soprattutto siano veritieri: un colpo in testa non deve togliere il 30% dei punti vita, deve uccidere, mentre una ferita al braccio deve peggiorare la mira. Ecco quindi che sono nati titoli come *Soldier of Fortune*, oppure MOD, cioè modifiche e livelli aggiuntivi creati da appassionati su Internet. Vediamo dunque quali giochi sono disponibili per chi vuole realismo!

SOLDIER OF FORTUNE

Sviluppatore: Raven
Casa: Activision
Distributore italiano: Leader
Sito Internet: //www.activision.com/games/sof/
Provato su: GMC Apr 00
Voto: 8/10
Demo su: GMC Apr 00

TRAMA Il fatto che il titolo del gioco si ispiri alla famosa rivista americana dedicata alle attività dei mercenari, lascia intuire a chi è indirizzato questo sparatutto 3D. Impersoniamo il mercenario Jonh Mullins attraverso una trentina di missioni in cui dovrà cavarsela da solo, più meno abbandonato a sè stesso in territorio ostile.

REALISMO Eccellente. L'interfaccia di *Soldier of Fortune* prevede anche un "rumorometro" che ci consentirà di capire quanto chiasso stiamo producendo. Correndo, ad esempio, faremo un baccano tale da attirare l'attenzione di tutti i nemici intorno a noi. Inoltre, il corpo di ogni avversario che incontreremo è diviso in "zone" indipendenti l'una dall'altra. Ad esempio, se spariamo con una rivoltella alla gamba destra del nemico, lo vedremo saltellare azzoppato, e cadere per terra dopo pochi secondi. Un colpo al collo o alla testa lo ucciderà quasi istantaneamente, mentre invece se spareremo all'addome dei soldati protetti da giubbotti antiproiettili, dovremo colpirli molte volte per farli fuori, e spesso succederà di vederli rialzarsi dopo l'impatto.

AMBIENTAZIONI In *Soldier of Fortune* dovremo affrontare una serie di teatri molto particolari, tra cui la Siberia (rigorosamente in tuta mimetica bianca!), il centro Africa, la metropolitana di New York, e parecchi livelli in Iraq.

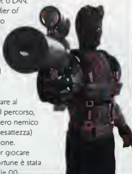
ARMI Avremo a disposizione un arsenale di armi impressionante, che comprende un paio di tipi di pistole (tra cui la Desert Eagle), un mitra, un lanciarazzi e l'immancabile fucile di precisione. L'unica concessione alla fantascienza è data da un'arma in grado di "friggere" gli avversari con le micro onde.

MULTIPLAYER Sebbene originariamente il multiplayer non fosse un punto di forza d *Soldier of Fortune*, è uscita una patch (presente sul nostro CD di questo mese) che permette di giocare contro Bot gestiti dal computer. In ogni caso, è possibile giocare via Internet o LAN.

SISTEMA GRAFICO *Soldier of Fortune* usa il sistema grafico di *Quake 2*.

PARTICOLARITÀ La seconda missione ci porta su un treno in corsa. Dovremo percorrere tutto il convoglio, eliminando le numerose guardie che ci ostacoleranno, fino ad arrivare al nostro obiettivo. A metà del percorso, dovremo far fuori un elicottero nemico (un Cobra americano, per l'esattezza) utilizzando il fucile di precisione.

SUL CD La patch per poter giocare contro i Bot in *Soldier of Fortune* è stata inserita nel CD di GMC Natale 00.





In *Soldier of Fortune* visiteremo parecchi teatri di operazione, tra cui il Giappone.

VISTO CENSURA

Soldier of Fortune utilizza un particolare sistema per la gestione delle ferite sul corpo dei nemici: in sostanza, il corpo di ogni nemico è diviso in zone che potremo colpire, come gambe, piedi, braccia, addome, testa e via dicendo. Se colpiremo un nemico alle gambe lo vedremo saltellare per il colpo ricevuto, mentre un colpo alla testa ha ovviamente conseguenze mortali.



A sinistra, il corpo di un nemico. A destra, come potremo ridurlo in *Soldier of Fortune*...

PROJECT IGI

Sviluppatore: Interno
Casa: Eidos
Distributore italiano: Leader
Sito Internet. http://www.eidos.com/
Provato su: GMC Gen 01
Voto: 6/10
Demo su. GMC Gen 01

TRAMA Anche in *Project IGI* apparteniamo a un gruppo di mercenari, e siamo degli ex-militari (questa volta, si tratta del britannico SAS) Il gioco si dipana lungo una singola, lunga missione in Russia, in cui dovremo recuperare un prigioniero che sa molte cose

REALISMO Molto elevato In primo luogo, un paio di colpi ci faranno sempre fuori In secondo luogo, la fisica del gioco è eccezionale, e come succederebbe nella realtà, i colpi delle nostre armi proseguono per svariati km, e quindi se non stiamo attenti, uccidendo un nemico con una raffica di UZI, rischiamo di svegliare i suoi commilitoni che dormono nella baracca accanto non solo per il rumore degli spari Ogni "sezione" del gioco può essere risolta sia "discretamente" che utilizzando il solito attacco frontale

AMBIENTAZIONI *Project IGI* ha una sola ambientazione, una provincia Russa inventata, dal clima abbastanza mite

ARMI All'inizio di ogni "fase", faremo il pieno di munizioni per le "nostre" armi, che sono un mitra MP5 e una pistola, oltre all'immancabile pugnale Durante le varie missioni, potremo raccogliere armi di diverso tipo, tra cui M16, la mitragliatrice pesante Minimi, e il fucile di precisione Dragunov

MULTIPLAYER Non permette di giocare online

SISTEMA GRAFICO Questa è la vera particolarità di *Project IGI* I programmatori hanno creato il gioco utilizzando un sistema grafico sviluppato in precedenza per i simulatori di volo Questo permette di giocare in aree enormi, come intere vallate, in assoluta libertà Purtroppo, il livello di dettaglio scalare gioca brutti scherzi, e da lontano potremmo anche non avvistare dei nemici che in teoria sono invece visibilissimi


Ogni distrazione potrebbe essere fatale in *Project IGI*...

PARTICOLARITÀ La quarta missione ci porterà su una collina dove si trova una piccola base nemica Dopo aver fatto fuori gli avversari lì presenti, dovremo metterci sul costone dell'altura e utilizzare il fucile di precisione per aprire la strada a un team d'assalto alleato che arriva a bordo di un elicottero. Come in un romanzo di Tom Clancy!



SUL CD Secondo la Eidos, dovrebbe arrivare molto presto una patch che permette di salvare durante le missioni - al momento, purtroppo, dovremo completare ognuna delle missioni senza mai sbagliare

QUALE SCHEDA 3D?



Quale scheda 3D dovremo avere nel nostro computer per giocare al meglio con questi giochi? Sicuramente, i risultati migliori si ottengono con le schede GeForce 2, dato che la quantità di poligoni e di effetti che vedremo sullo schermo in ogni istante di carneficina è altissimo. Inoltre, con una scheda di questo tipo, potremo giocare in alta risoluzione. In 1024X768, i nemici si vedono meglio e da più lontano...

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Sviluppatore: Novalogic
Casa: Novalogic
Distributore italiano: C.T.O.
Sito Internet. www.novalogic.com
Provato su: GMC Apr 2001
Voto. 7/10
Demo su. GMC Ott 00

TRAMA Impersoniamo un soldato americano appartenente alle Special Forces, uno dei gruppi utilizzati per le operazioni più rischiose, e ci troveremo ad affrontare una serie di missioni contro una pericolosa organizzazione terroristica

REALISMO Buono, considerando che l'esercito americano ha scelto *Delta Force* per addestrare alcune squadre La grafica non è all'altezza della qualità della simulazione, che sotto molti profili risulta praticamente perfetta a seconda dell'arma utilizzata il giocatore cambierà l'andatura, mentre la gittata della armi, il tempo di ricarica e l'efficacia dei vari proiettili sono identici a quelli delle armi realmente utilizzate Un colpo basta ad ammazzare se colpisce zone vitali, mentre purtroppo non sono contemplate ferite a zone secondarie

AMBIENTAZIONI Nonostante la tecnologia Voxel dia il meglio di se in spazi aperti come deserti e zone collinose, sono presenti anche ambientazioni completamente diverse, come una piattaforma petrolifera

ARMI Il nostro arsenale comprende tutte le armi in dotazione alle Special Forces, che includono 3 tipi di fucili di precisione, più di 10 fucili automatici e 5 diverse pistole, oltre a esplosivi lanciarazzi e altro

MULTIPLAYER A causa di alcune pecche dell'intelligenza artificiale, la modalità multiplayer è sicuramente quella dove il gioco nesce meglio, anche perché per la natura di *Delta Force*, si distacca molto dalle tipiche carneficine che siamo soliti vedere in giochi come *Quake* Oltre al solito Deadmatch è possibile sfidarsi in "Capture the Flag", "King of The Hill" e soprattutto "Attack & Defend", che permette a due squadre di contendersi il territorio

SISTEMA GRAFICO *Land Warrior* utilizza un sistema grafico molto particolare, che aggiunge al piatto Voxel il supporto per i poligoni sebbene l'impatto visivo non sia eccezionale, la profondità del gioco ne guadagna parecchio permettendo finalmente anche scontri che non si svolgano all'aperto

PARTICOLARITÀ Al contrario dei precedenti episodi è stato aggiunto anche il supporto per i poligoni, e finalmente sarà possibile esplorare delle abitazioni, rendendo il gioco più vario Un intero livello, per fare un esempio, è ambientato all'interno di una piattaforma petrolifera, dove il Voxel non viene minimamente utilizzato

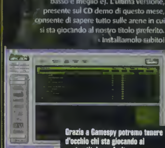
SUL CD Sul CD, nella cartella "Giochi realistici/Delta Force", troveremo l'ultima patch multiplayer disponibile per *Land Warrior*, indispensabile per poter giocare sui server di Novaworld


Delta Force ci vedrà alle prese con le tattiche di assalto.

LA SPIA DEI GIOCHI ONLINE



Uno strumento essenziale per giocare via Internet è dato da Gamespy: questo utilissimo programma, una volta installato sul nostro computer, analizzerà il nostro hard disk alla ricerca di tutti i giochi e i Mod installati. Dopodiché, quando ci collegheremo a Internet, ci permetterà di scoprire per ogni gioco presente sul nostro hard disk, chi sta giocando, quale mappa stanno utilizzando e il ping, ovvero la velocità di connessione dal server di gioco al nostro computer (che, ricordiamo, più è basso e meglio è). L'ultima versione, presente sul CD demo di questo mese, consente di sapere tutto sulle arene in cui si sta giocando al nostro titolo preferito. Installiamolo subito!


Grazie a Gamespy potremo tenere d'occhio chi sta giocando al nostro titolo preferito.

SWAT 3 CLOSE QUARTERS BATTLE

Sviluppatore: Interno
Casa: Sierra
Distributore italiano: Leader
Sito Internet: www.sierrastudios.com
Provato su: GMC Feb 00
Voto: 8/10
Demo su: GMC Feb 01

TRAMA Il primo e più famoso corpo speciale per operazioni di polizia e il protagonista di questo titolo. Infatti, nei panni di un caposquadra delle SWAT di Los Angeles dovremo scontrarci con psicopatici, spacciatori di droga e terroristi.

REALISMO Ottimo, soprattutto per i movimenti, le tattiche di irruzione e l'equipaggiamento. D'altra parte gli sviluppatori hanno potuto contare sulla consulenza di un veterano delle SWAT, tuttora in servizio e di Daryl Gates, famigerato ex capo della polizia di Los Angeles. Per esempio, a parte un futuristico elmetto, le armi sono esclusivamente quelle in dotazione alle SWAT originali, con due tipi di proiettili per arma, mentre vedere i nostri uomini in movimento o durante un'irruzione è quasi come assistere a un filmato di addestramento. Brutalmente letale anche il modello di danni.



AMBIENTAZIONI Esclusivamente nella città di Los Angeles, alcune tratte dalla realtà e tutte realizzate con la consulenza di un architetto.

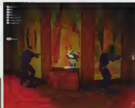
ARMI: Solo quelle in dotazione alle SWAT di Los Angeles: quindi due tipi di pistola (Colt e Heckler und Koch), mitraglietta silenziata e non (l'immancabile MP5), fucile d'assalto M-16 e fucile automatico a pallettoni (l'apprezzato Benelli italiano). Completano l'equipaggiamento granate stordenti, lacrimogeni, manette e una microtelecamera, oltre all'indispensabile giubbotto antiproiettile.

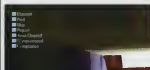
MULTIPLAYER Non previsto originariamente, presente nella *Elite Edition* e scaricabile da Internet per i possessori della "vecchia" versione.

SISTEMA GRAFICO Il sistema grafico, sviluppato internamente, svolge egregiamente il suo mestiere, pur incominciando a risentire dell'età. Le animazioni sono realizzate molto bene, così come le armi. Insomma, la cura profusa in questo gioco si vede, anche se forse ci sarebbe bisogno di una "rinfrescata".

PARTICOLARITÀ L'ultima missione prevede di trovare e disinnescare addirittura una bomba atomica. Meglio portarla a termine quindi! Fatto davvero strano è invece la presenza dell'Unione Sovietica, pur essendo il gioco ambientato nel 2005. Considerato poi che questo anacronismo non ha nessun impatto sulla trama ci si chiede il perché di questa decisione.

SUL CD Chi avesse deciso di comperare subito questo gioco, non avrà modo di giocare in rete. Per fortuna, la Sierra ha deciso di rendere disponibile sul suo sito la patch necessaria per permettere anche ai primi acquirenti di giocare in multiplayer, inserita nel CD demo allegato al numero di GMC gennaio 2001. Sul CD di questo mese, nella directory "Giochi Realistici/Swat 3" troveremo invece la patch per la versione italiana 1.1.







Dietro a quella porta potremmo trovare un terrorista. O forse due...

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Sviluppatore: Red Storm Entertainment
Casa: Red Storm Entertainment
Distributore italiano: Ubisoft
Sito Internet: http://www.redstorm.com/
Provato su: GMC Dic 99
Voto: 8/10
Demo su: GMC Dic 99

TRAMA Direttamente dalla penna di Tom Clancy, arriva il miglior corpo speciale del mondo, il Rainbow Six. Reclutati da tutte le squadre speciali del mondo, i componenti della squadra antiterrorismo delle Nazioni Unite sono davvero il meglio del meglio.

REALISMO Buono. Spiccano le armi, tutte rigorosamente reali, mentre altri equipaggiamenti sono di fantasia, come l'utilissimo sensore per rilevare i battiti cardiaci. Il modello dei danni è anch'esso piuttosto letale e non ci vuole molto per trovarsi stesi in una pozza di sangue. Un po' carente l'intelligenza artificiale, con i nemici che generalmente non si accorgono del proprio compagno morto a pochi metri da loro e i nostri incastrati in una porta. Notevole invece la fase di pianificazione.

AMBIENTAZIONI: *Rainbow Six: Rogue Spear* si svolge più o meno in tutto il mondo e in ogni tipo di locazione, da una petroliera a una sperduta base missilistica russa, con, in mezzo, ville, musei e teatri.

ARMI Molti modelli tra cui scegliere e comunque tutti tratti dalla realtà, tanto che si potrebbe pensare di star guardando un catalogo per mercenari. Dalla pistola, alla mitraglietta si arriva anche al mostruoso Barrett in calibro 50, una fucile da cecchino in grado di colpire obiettivi a oltre un chilometro di distanza.

MULTIPLAYER Previsto e in grado di regalare grosse soddisfazioni, anche grazie ai gadget speciali che si trovano solo nell'opzione multiplayer, come l'ingannatore per il sensore cardiaco praticamente la trappola ideale.

SISTEMA GRAFICO Il sistema grafico è stato realizzato appositamente per questo titolo e, all'uscita, ha riscosso un certo successo. Purtroppo gli anni passati si sentono e si vedono.

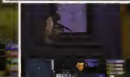
PARTICOLARITÀ: Nella quinta missione, Perfect Sword, dovremo assaltare un aeroplano, con il normale complemento di ostaggi e terroristi. Missione molto difficile, ma eccezionale non sono molti i giochi in cui ci si può cimentare con questo tipo d'azione, un vero classico dell'antiterrorismo. La peculiarità vera del gioco è comunque data dalla lunga fase di pianificazione, in cui oltre a scegliere uomini ed equipaggiamenti, potremo anche stabilire un percorso, con relative fermate per coprire l'avanzata.

SUL CD Sul CD di questo mese, nella directory "Giochi realistici/Rogue Spear" troveremo la patch per la versione 1.04.





Se abbiamo letto il romanzo di Tom Clancy, questo gioco ci farà impazzire!



RAINBOW SIX - IL LIBRO



Creato dal genio di Tom Clancy, che da anni ci ha abituati a ottimi tecno thriller, "Rainbow Six" ci porta in un futuro non tanto lontano in cui gli Stati Uniti, [illegible] uniscono le loro forze per creare un gruppo antiterroristico "super partes", in grado di agire in pochissime ore in qualsiasi parte del globo con la massima efficienza. Consigliamo questo romanzo a tutti gli amanti del genere, e assicuriamo che le sue 600 e passa pagine sono davvero zeppe di azione e di descrizioni di tecniche anti-terrorismo che poi potremo mettere in pratica con i giochi di cui parliamo in queste pagine. a qualche tempo, il romanzo è disponibile anche in edizione economica.

MOD

Vediamo i migliori Mod per i giochi in 3D in prima persona che trattano dello stesso argomento. Alla fine di ogni scheda, abbiamo indicato se sul CD allegato a questo stesso numero di GMC o su quelli del recente passato abbiamo inserito il MOD. Purtroppo, per esigenze di spazio, non è stato possibile inserirli tutti comunque, basta tenere d'occhio il CD demo di GMC dei prossimi numeri per trovare quello che cerchiamo!

COUNTERSTRIKE 1.0

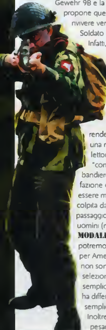
Gioco Originale: *Half Life*
Sito Internet: http://www.counter-strike.net/

AMBIENTAZIONE: *Counter Strike* è semplicemente il gioco più giocato via Internet. Negli ultimi sei mesi, infatti, ha superato - per quanto riguarda le partite online, *Quake 3 Arena* e *Half Life*. Si tratta di un MOD che ci farà combattere una battaglia senza quartiere tra terroristi e gruppi d'intervento speciali. Quando ci collegheremo, potremo scegliere per quale dei due team vogliamo combattere, e quindi decideremo che armi utilizzare.
SPECIALITÀ: A seconda del punteggio nostro e della nostra squadra, potremo acquistare equipaggiamento migliore – anche perché potremo avere una sola arma. Al momento in cui entriamo nella squadra, potremo decidere di impersonare un ruolo speciale, come ad esempio il cecchino o il medico. Inoltre, potremo scegliere di acquistare armi più potenti.
MODALITÀ: Oltre al solito squadra contro squadra, sono presenti in *Counter Strike* modalità piuttosto peculiari. Ad esempio, è possibile giocare a "salva l'ostaggio", in cui il gruppo antiterrorismo deve scortare uno dei giocatori, disarmato, da un punto all'altro della mappa. Nella modalità "Bomba", il gruppo antiterroristico deve disattivare alcune bombe, e via dicendo.
SUL CD: Sul numero di febbraio 2001 di GMC abbiamo inserito *CounterStrike 1.0*, la versione finale del Mod che in America è persino stata messa in vendita in una confezione speciale (mentre in Italia è appena arrivato *Half Life Generations*, che racchiude il gioco originale, l'add on ufficiale *Opposing Force* e, appunto, Counter Strike 1.0). Per motivi di spazio (sono oltre 80 MB), non abbiamo potuto inserirla di nuovo su questo numero. Tuttavia, nella directory "Giochi Realistici/Counterstrike" troveremo altre due cartelle: "Mappe" contiene, abbastanza logicamente, delle mappe appena uscite su Internet, mentre "Missioni" permette di installare delle missioni specifiche, come appunto "Salva l'ostaggio". Inoltre, nella directory "Giochi realistici/Counter Strike/Generatore Casuale mappe" troveremo un interessante programma in grado di creare delle mappe casuali, diverse ogni volta che giochiamo. Questo programma è stato creato da un italiano, Luigi Bignami (bignamil@tiscalinet.it). Complimenti!

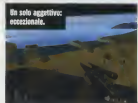

Potremo finalmente utilizzare alcuni mezzi.

DAY OF THE DEFEAT

Gioco Originale: *Half Life* con patch 1.1.04
Sito Internet: http://www.dayofdefeatmod.com/



AMBIENTAZIONE: Day of the Defeat ci porta ai giorni della Seconda Guerra Mondiale, e quindi avremo a nostra disposizione le armi tipiche di quel periodo: la mitragliatrice Thompson, il Garand M1, e il fucile Springfield 03 (dove il numero sta per l'anno di fabbricazione, il 1903!) per gli americani, la Schmeisser MP40, il fucile Mauser Gewehr 98 e la Walther P38 per i militari tedeschi. Le mappe che ci propone questo Mod sono davvero eccezionali, e hanno il pregio di far rivivere veramente gli attimi di tensione di film come "Salvate il Soldato Ryan", "Il Giorno più Lungo" e "Quella sporca dozzina". Infatti, tutte le mappe sono intricatissime e piene di nascondigli che consentono ai cecchini di appostarsi e eliminare i nemici che avanzano con troppa sicurezza. Tra le mappe più belle, segnaliamo quella di Omaha Beach, un evidente omaggio allo Sbarco in Normandia del 6 giugno 1944, in cui l'obiettivo degli Alleati è di distruggere i bunker difesi dai tedeschi oltre una cortina di cemento armato e filo spinato davvero difficile da superare.
SPECIALITÀ: Pur correndo il rischio di ripeterci, ciò che rende Day of the Defeat davvero eccezionale è l'ambientazione: una mappa che sicuramente riscuoterà il favore di molti nostri lettori è quella di Caen, in cui i due gruppi di giocatori devono "conquistare" le zone chiave della città (simboleggiate da delle bandiere). Quando in tutta la città batterà la stessa bandiera, la fazione corrispondente avrà vinto. D'altra parte, la mappa, oltre a essere molto grande, riproduce molto realisticamente una cittadina colpita da pesanti bombardamenti, e quindi ogni anfratto e ogni passaggio si trasforma in un perfetto nascondiglio per i nostri uomini (ma anche per quelli del nemico...).
MODALITÀ: L'unica modalità è il Team Deathmatch modificato: potremo scegliere di giocare per gli Alleati o per l'Asse (in realtà, per Americani e Tedeschi, le altre nazioni come Inglesi o Italiani non sono per ora contemplate). Dopodiché, dovremo selezionare il nostro ruolo, che può essere Cecchino, Soldato semplice, Assaltatore o Soldato con arma pesante. Ogni "classe" ha differenti vantaggi, che vanno dalla velocità del soldato semplice all'incredibile volume di fuoco delle armi pesanti. Inoltre, quando troveremo carriarmati o nidi di mitragliatrici pesanti, potremo utilizzare questo genere di armi.
SUL CD: Non potevamo non mettere sul nostro CD questo eccellente Mod. I due file presenti nella cartella "Giochi realistici/Half life/Day of the Defeat" sono il programma di installazione (dodbeta1) e l'upgrade alla versione 1.1 (DOD11UP). Installiamo prima uno e poi l'altro, quindi lanciamo normalmente *Half Life*. Selezioniamo "Gioco Personalizzato" e poi "Day of the Defeat". Non potremo giocare contro i Bot, dovremo per forza giocare via Internet contro avversari umani.


Un solo aggettivo: eccezionale.

QUALE TIPO DI CONTROLLO?



Scartiamo subito joypad e joystick, dato che è impossibile giocare agli sparatutto in prima persona con questi controlli. Il re di questi giochi è sicuramente il fedele mouse, che deve essere sempre pulito e in ordine per permetterci di colpire i nemici con la massima precisione. Di conseguenza, consigliamo tra tutti, i mouse "senza palle", come quelli Microsoft o Logitech, che hanno una precisione davvero eccezionale, oltre 500 dpi! Un'accuratezza di questo tipo è essenziale per usare le armi da cecchino, quindi è importantissima! Se proprio vogliamo investire un po' di soldi nel nostro hobby sotto il capitolo "controllo", un acquisto che può valere la spesa è dato dallo Strategic Commander di Microsoft. Questo enorme controllo può rimpiazzare la tastiera, dato che saremo in grado di assegnare ai tasti presenti su di esso le varie funzioni, come il movimento, lo slittamento laterale, ma anche il comando per ricaricare le armi (quasi sempre presente nei giochi di questo tipo) o quello per attivare il mirino di precisione.

FIREARMS

Gioco Originale: *Half Life* con patch 1.1.0.4
Sito Internet: http://www.firearmsmod.com

AMBIENTAZIONE: Firearms ha un'ambientazione moderna, che ricorda il vecchio(ma sempre ottimo) Team Fortress. La differenza è data dal fatto che le "classi" disponibili sono ben nove, e potremo inoltre creare il nostro personaggio scegliendo tra moltissime armi e attribuendogli persino delle abilità: ad esempio, se scegliamo "Marine veterano" come classe, potremo scegliere l'abilità per muoversi più velocemente sul campo di battaglia, oppure una migliore maneggevolezza con le armi, o alcune conoscenze mediche.

SPECIALITÀ: Sebbene risenta un po' dell'età, essendo uno dei Mod più vecchi di questo tipo, Firearms ha delle frecce nel proprio arco. Ad esempio, oltre alla già citata selezione del personaggio che ricorda quasi un gioco di ruolo, in alcune missioni verremo paracadutati sul campo di battaglia! C'è anche da dire che quando abbiamo giocato online a Firearms, abbiamo sempre notato un fastidioso ritardo tra il momento in cui premiamo il pulsante di fuoco e lo sparo. Il rallentamento, cosa strana, riguardava solo l'utilizzo delle armi, e quindi non era dovuto al ping basso.

MODALITÀ: Essenzialmente, il solito Team Play. Nelle mappe di Firearms troveremo delle bandiere incolori, che dovremo catturare. Una volta catturate tutte avremo vinto la battaglia. Ovviamente, molte bandiere sono in territori poco raggiungibili.

SUL CD: Per motivi di spazio, non abbiamo potuto includere il Mod di Firearms, che inseriremo in uno dei prossimi numeri.





Dovremo catturare tutti i luoghi contrassegnati dalle bandiere.

FRONTLINE

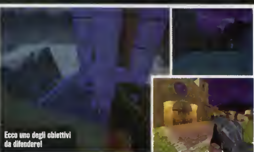
Gioco Originale: *Half Life* con patch 1.1.0.4
Sito Internet: http://www.flfmod.com/

AMBIENTAZIONE: Front Line è ambientato nel prossimo futuro, infatti, dovremo scegliere se stare dalla parte dei "terroristi" o dei "Commando". Non c'è differenza tra i due team, che avranno infatti accesso alle stesse classi di guerrieri (sono tre: scout, assalto e supporto) e alle stesse armi. Tuttavia, ogni volta che giocheremo, il nostro team potrà essere Difensore o Attaccante. Come è facilmente intuibile, i primi dovranno difendere dei punti vitali, i secondi catturarli. Inoltre, quando un difensore verrà ucciso, rimarrà fuori gioco per 10 secondi, mentre un attaccante rimarrà fuori per soli 5 secondi, il che si traduce ovviamente in un vantaggio per gli attaccanti. Tuttavia, i difensori avranno una decina di secondi abbondanti all'inizio della missione per nascondersi e appostarsi nella mappa e aspettare i nemici.

SPECIALITÀ: Sebbene sia un Mod "realistico", il comportamento dei danni non è poi così accurato. Infatti, i programmatori hanno deciso di dare un'impronta meno simulativa e più "giocosa" a questo mod, e quindi per abbattere un avversario dovremo colpirlo molte volte.

MODALITÀ: Si tratta di un "cattura la bandiera" più complesso, in cui le mappe sono costruite in modo che uno dei due team difenda la base o il centro della mappa e l'altro team possa scegliere diverse vie di attacco.

SUL CD: Purtroppo, per motivi di spazio non abbiamo potuto inserire il Mod; cercheremo di farlo prossimamente.



Ecco uno degli obiettivi da difendere!

URBAN TERROR

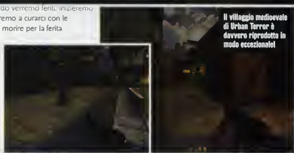
Gioco Originale: *Quake 3 Arena*
Sito Internet: http://www.urbanterror.net/

AMBIENTAZIONE: Anche se *Quake 3* è tutto tranne che realistico, un gruppo di programmatori indipendenti ha creato questo eccellente MOD che si propone di essere verosimile e divertente almeno quanto *Counter Strike*. Al momento, è disponibile una versione Beta, che permette di giocare con tutte le mappe esistenti. Purtroppo, l'intelligenza artificiale dei Bot nel gioco a squadre non è eccellente.

SPECIALITÀ: Quando inizieremo a giocare, potremo scegliere una delle due squadre. Inoltre, potremo selezionare un'arma, tra il fucile di precisione, il mitra, il lanciagranate e un mitra meno preciso ma dotato di un piccolo lanciagranate, e potremo dotarci anche di un "articolo speciale" di equipaggiamento, tra cui il binocolo o il giubbotto antiproiettile. Un'altra particolarità di Urban Terror è data dal fatto che quando verremo feriti, inizieremo a sanguinare e se non ci fermeremo a curarci con le apposite bende, rischieremo di morire per la ferita.

MODALITÀ: Potremo giocare nel "squadra contro squadra", "tutti contro tutti", oppure a una interessante variante, "Survivor", in cui conta chi sopravvivere - quindi, quando moriremo, dovremo attendere la fine della partita.

SUL CD: Sul numero di gennaio 01 abbiamo inserito il Mod completo.



Il villaggio medioevale di Urban Terror è davvero riprodotto in modo eccezionale!

TRUE COMBAT

Gioco Originale: *Quake 3 Arena*
Sito Internet: http://www.truecombat.com

AMBIENTAZIONE: Installando il file (presente sul nostro CD), avremo accesso a cinque mappe, che permettono di gestire uno scontro contro tre bot (piuttosto intelligenti, anche se a volte si "bloccano" dietro ai pali). Prima di iniziare la sparatona, dovremo scegliere quali armi comprare, tra fucili di varia taglia e potenza, mitragliette, e via dicendo.

SPECIALITÀ: La caratteristica di True Combat è data dall'estrema immediatezza, niente orpelli, qui si tratta di uccidere o essere uccisi.Non c'è divisione tra terroristi e gruppi di intervento, ma si è tutti contro tutti. Però, True Combat permette di utilizzare due Uzi contemporaneamente, come nei migliori film di John Woo!

MODALITÀ: Avremo a disposizione la classica modalità Deathmatch.

SUL CD: Sul CD demo di questo mese, troveremo la beta 4, che racchiude tutto il necessario per giocare a True Combat. Per installarla, scompattiamo tramite Winzip il file zippato che si trova nella cartella "giochi realistici/Quake 3 Arena/true combat" nella cartella di *Quake 3 Arena*. Dopodiché facciamo partire *Quake 3* normalmente e poi selezioniamo sotto la voce "MOD" del menu principale "True Combat".



Niente fronzoli né orpelli: bisogna solo trovare e uccidere i nostri nemici!

TACTICAL OPERATION 1.6

Gioco Originale: ***Unreal Tournament*** **con patch 436**
Sito Internet: http://www.tactical-ops.net/

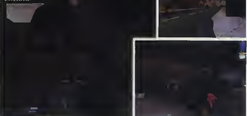
AMBIENTAZIONE: Non solo aggiunge una decina di mappe nuove a *Unreal Tournament*, ma anche le "immagini" e le caratteristiche di numerose armi contemporanee. Tra queste, segnaliamo la MP5 Navy con silenziatore, la Glock, il MAC10, l'M3 Benelli, il Mossberg, Ingram MAC 10, il fucile di precisione PH 85 e il futuristico OICW, che – pare – diventerà parte dell'armento standard dei soldati NATO in pochi anni.
SPECIALITÀ: È possibile raccogliere prove contro i terroristi (droga o pacchi di soldi), inoltre, quando verremo feriti, lasceremo una traccia di sangue al suolo. Alla fine di ogni "missione", che dura dai cinque ai dieci minuti, potremo acquistare armi per la successiva. Infatti, questo Mod modifica la voce "Voice Menu" di *UT* con quella per comprare le armi.
MODALITÀ: È possibile giocare a diverse modalità, tra cui "last man standing", ovvero a "chi rimane in piedi".
SUL CD: Sul CD di questo mese troveremo tutto il necessario per giocare a *Tactical Operation* nella cartella ("Giochi Realistici/Unreal Tournament/Tactical Operation"). Scompattiamo il file in una directory qualsiasi e poi clicchiamo sul file "tacticalops16.umod". Dovremo indicare la directory di installazione di *Unreal Tournament* sul nostro hard disk. Dopodiché, una volta terminata l'installazione, lanciamo normalmente *Unreal Tournament*, e selezioniamo in alto, nel menu a tendina, il settaggio per "utilizzare" le mappe di *Tactical Operation* al posto di quelle di *UT* "normale". Dopodiché iniziamo una partita (in rete o di allenamento) e scegliamo una delle modalità di *Tactical Ops*. Il gioco è fatto!


Durante l'attacco alla piattaforma petrolifera sembra davvero di essere in un film...

INFILTRATION

Gioco Originale: ***Unreal Tournament*** **con patch 436**
Sito Internet: http://www.planetunreal.com/infiltration/

AMBIENTAZIONE: Aggiunge armi e mappe nuove, l'ambientazione è data da una serie di mappe contemporanee, come un assalto a un villaggio sud americano in mano ai corrieri della droga, l'attacco a un treno da un elicottero e via dicendo. Da non perdere la mappa "operazione Overlord" che propone uno sbarco in piena regola! Dei tre Mod per *Unreal Tournament*, questo è senz'altro quello meno simulativo.
SPECIALITÀ: Innanzitutto, Infiltration è uno dei pochi Mod che propone degli obiettivi: all'inizio di ogni scenario, ci verrà presentata una serie di mete da raggiungere, come l'eliminazione di stazioni radio o il ritrovamento di prove scottanti. Inoltre, non potremo sempre correre come dei forsennati, dato che presto ci stancheremo e dovremo procedere molto più lentamente.
MODALITÀ: La modalità principale e data dal Deathmatch in gruppo, quello in singolo è abbastanza scarno.
SUL CD: Purtroppo, anche in questo caso lo spazio su CD è tiranno, e quindi dovremo aspettare uno dei prossimi mesi per vedere Infiltration sul CD di GMC. In ogni caso, segnaliamo che l'installazione è un po' più macchinosa degli altri Mod per *Unreal Tournament* che abbiamo visto finora: dovremo persino modificare le proprietà del collegamento al Mod nella directory di *Unreal Tournament*... teniamo sottomano il manuale online prima di iniziare a installarlo.


Riusciremo a raggiungere tutti gli obiettivi?

STRIKE FORCE

Gioco Originale: ***Unreal Tournament*** **con patch 436**
Sito Internet:http://www.strikeforcecenter.com/

AMBIENTAZIONE: Una serie di venti mappe compone lo scenario "terroristico" di Sitrke Force. Potremo, come al solito, scegliere se stare dalla parte dei terroristi o dei gruppi di intervento speciale. La differenza è data da qualche arma (i terroristi urlano "acthung"!), ma soprattutto dal punto di partenza in alcune missioni: ad esempio, nell'assalto alla banca, i terroristi sono all'esterno e i gruppi di intervento speciale barricati all'interno. In una missione in cui bisogna "eradicare" una base terroristica accade il contrario. Dei Mod per *Unreal Tournament* presi in esame, questo è quello più accurato.
SPECIALITÀ: La caratteristica di Strike Force è data dal fatto che i proiettili delle armi possono superare gli ostacoli, come in *Project IGI*: ad esempio, se il nostro nemico è armato con una pistola, potremo tranquillamente nasconderci dietro a un container metallico; se invece è armato con un mitragliatore d'assalto M4, sforacchierà noi e il container come se fosse di burro. Come altri Mod simili, in Strike Force i feriti lasceranno evidenti tracce di sangue sul pavimento.
MODALITÀ: Per la modalità Deathmatch avremo solo due mappe, mentre per l'eccellente Team Deathmatch oltre venti mappe molto varie, dall'Ambasciata Araba alle fogne.
SUL CD: Purtroppo, i tre file che compongono Strike Force in totale sono oltre 120 MB, quindi non è stato possibile inserirli sul CD demo di questo mese. Tuttavia, nei prossimi numeri cercheremo di mettere questo stupendo Mod sul nostro CD. Un'avvertenza: se giochiamo con questo Mod con la patch di Unreal 436, dovremo utilizzare la patch 155 di Strike Force, altrimenti il gioco non funzionerà correttamente.


Abbiamo fatto una vittima...

I CLAN ITALIANI

Ovviamente, il crescente numero di giochi di squadra via Internet e Mod simili ha portato alla creazione di veri e propri "team" di giocatori, che non solo si incontrano puntualmente per giocare al titolo preferito, ma che partecipano a tornei internazionali a squadre. Se vogliamo contattare questi gruppi per giocare insieme o contro di loro, non abbiamo che da digitare l'indirizzo della loro homepage! Se invece fondiamo un gruppo noi, e vogliamo vederlo pubblicato nelle pagine di GMC, basta scrivere al buon (si fa per dire) Kevorkian all'indirizzo gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it.

Counter strike - **Raptors clan**
Cs.raptorsclan.com

Team Classic -**Lords of Darkness**
http://www.lod.it/

Soldier of fortune - **Dark Templars**
http://www.darktemplars.com/

Rainbow Six
http://utenti.tripod.it/FLO_/

RED Faction







MARTE, ANCORA UNA VOLTA, E' IL PROTAGONISTA DI VIDEOGIOCO. TANTO PER CAMBIARE, E' UN PIANETA DEDITO ALLO SCHIAVISMO E NOI SIAMO DIETRO LE SBARRE... LA SOLUZIONE? DISTRUGGERE TUTTO!







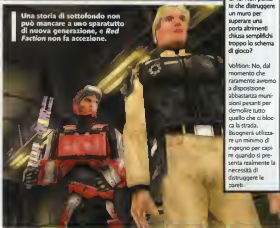


Le esplosioni dei vetri sono fra le cose più belle mai viste in un videogioco: migliaia di frammenti che schizzano ovunque in maniera estremamente realistica.

SE LA PORTA NON NE VUOLE SAPERE DI APRIRSI, NIENTE DI MEGLIO CHE UNA SCARICA DI MISSILI NELLA SUA DIREZIONE

GLI scrittori di romanzi di fantascienza sono sempre stati attratti da Marte, un pianeta misterioso e, almeno secondo loro, il primo del sistema solare che verrà colonizzato dagli uomini. Il pianeta rosso, infatti, non è solo uno dei più simili e vicini alla Terra, ma si suppone anche che sia molto ricco di materie prime. Ovvio quindi immaginare come, entro breve tempo, gli interessi economici possano avere il sopravvento sul rigore morale, soprattutto in una futuristica colonia spaziale lontana da qualsiasi giurisdizione e gestita - come al solito - da loschi individui. In *Red Faction* i cattivi di turno sono rappresentati dalla Ultor Corporation, che gestisce un'enorme miniera sfruttando miseramente gli operai e svolgendo una serie di ricerche segretissime.

Iniziando a giocare a *Red Faction*, scopriremo che è appena scoppiata una rivolta. Grazie al supporto di un gruppo di irriducibili amanti delle libertà, riu-



Una storia di sottofondo non può mancare a uno sparatutto di nuova generazione, e *Red Faction* non fa accezione.

QUATTRO CHIACCHIERE

Abbiamo rivolto un paio di domande ai programmatori della Volition, per saperne un po' di più sul loro *Red Faction*

GMC: Quando avete iniziato a lavorare sul sistema grafico Geo-Mod?

Volition: Tutto è iniziato nell'estate del 1998.

GMC: Pensate potremo vedere altri titoli che utilizzeranno il Geo-Mod? In caso affermativo, saranno tutti degli sparatutto in soggettiva o c'è la possibilità di sviluppare anche qualche altro tipo di gioco?

Volition: È possibile utilizzare il nostro sistema grafico anche per altri generi, sebbene tuttora non ci siano progetti a riguardo.

GMC: *Red Faction* uscirà anche su PlayStation 2; quali sono le principali differenze fra la versione PC e quella per console?

Volition: principalmente il metodo di controllo (joypad per PS2, mouse e tastiera su PC) e il multiplayer. Per quanto riguarda quest'ultimo, la versione per console avrà solo la possibilità di giocare in 2 utilizzando lo split-screen, mentre quella per PC avrà molte opzioni in più, oltre a una modalità a squadre.

GMC: Non pensate che distruggere un muro per superare una porta altrimenti chiusa semplifichi troppo lo schema di gioco?

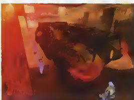
Volition: No, dal momento che raramente avremo a disposizione abbastanza munizioni pesanti per demolire tutto quello che ci blocca la strada. Bisognerà utilizzare un minimo di ingegno per capire quando si presenta realmente la necessità di distruggere le pareti















I colpi avranno un effetto differente a seconda della zona del corpo colpita.



sciremo a scappare dalla prigione nella quale siamo finiti, ci uniremo ai ribelli (chiamati non senza qualche allusione politica Red Faction) e inizieremo l'esplorazione del complesso minerario alla ricerca di prove che possano incastrare i boss della Ultor.

Dovremo, inoltre, ritrovare qualche indizio su un morbo che si è diffuso fra la popolazione del pianeta, quasi sicuramente a causa degli esperimenti perversi svolti dall'azienda. Una trama forse simile ad altre già viste in passato, come quella del film "Total Recall" e del romanzo di Philip K. Dick da cui è tratto, ma che potrebbe riservarci qualche sorpresa. Il gioco si affida, infatti, a un sistema grafico molto particolare, il Geo-Mod, che ben si adatta all'ambiente nel quale si svolgono le nostre missioni. La sua caratteristica principale è quella di permettere al giocatore di distruggere ogni cosa, comprese le pareti. Le profondità di una miniera sono quello che ci vuole per scavare tunnel a colpi di lanciarazzi! Basta con la spasmodica ricerca di chiavi e interruttori: se la maledetta porta non ne vuole sapere di aprirsi, niente di meglio che una scarica di missili nella sua direzione. . con le buone maniere si ottiene tutto!

Le possibilità sono davvero sconfinate: potremo crearci delle aperture laterali nei corridoi, per attaccare i nemici di sorpresa, frantumare praticamente qualsiasi oggetto, far crollare i ponti sotto i piedi degli avversari e, in generale, "modellare" l'ambiente a seconda delle necessità. La versatilità è il punto di forza del Geo-Mod e non mancherà la possibilità di pilotare vari veicoli, fra i quali un aereo da combattimento, un corazzato da assalto, un mini sub e una scavatrice! Soprattutto con il mini sub e l'aereo, avremo la sensazione di giocare a *Descent* (il primo gioco di successo creato dallo stesso gruppo di *Red Faction*), vista la fluidità e il realismo nel controllo.

Interessante anche la sezione multiplayer che, oltre alla possibilità di giocare via Internet e in LAN (per un massimo di 32 giocatori), offre l'opzione split screen; sfideremo i nostri amici sullo stesso computer dividendo il monitor a metà, anche se sinceramente qualche dubbio sul sistema di controllo è più che lecito: siamo ormai abituati alla combinazione mouse/tastiera, ed è abbastanza difficile gestire

NUOVE STRATEGIE

L'utilizzo di un sistema grafico innovativo in *Red Faction* non condiziona solamente l'aspetto visivo del titolo, ma può migliorarne anche la giocabilità, o per lo meno aiutarlo a distinguersi dalla massa. Distruggere i muri e i ponti non è solo divertente, ma anche utile: guardiamo cosa succede ai temerari che hanno osato attaccarci da una postazione non proprio sicura!









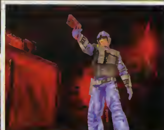


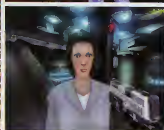
Il regime all'interno della colonia è molto oppressivo, e tutti gli operai sono costantemente controllati da guardie armate. Noi dobbiamo lottare contro tutto questo!



Notiamo come i proiettili che hanno distrutto il vetro continuino la corsa andando a colpire anche l'altra vetrata.







POTREMO MODELLARE L'AMBIENTE A SECONDA DELLE NECESSITÀ

questo tipo di giochi con un banale joypad.

Visto che gli sparatutto privi di trama stanno perdendo consensi fra i giocatori più incalliti, la storia di *Red Faction* dovrebbe possedere un certo spessore, grazie alla possibilità di interagire con vari personaggi non giocanti (come hacker e operai ribelli) e alle scene d'intermezzo, necessarie a spiegare cosa stia succedendo e quali siano i nostri compiti. Trattandosi comunque di uno sparatutto 3D, per quanto ricco, l'intreccio dovrebbe essere piuttosto lineare, ma le possibilità di finire il livello in diversi modi e di modificare l'ambiente a piacimento dovrebbero sopperire a questo limite – d'altra parte, non capita tutti i giorni di trovare un gioco in cui possiamo decidere di passare *attraverso* i muri!





Nonostante i nemici siano prevalentemente esseri umani, sono comunque presenti dei mostri deformi, generati dagli esperimenti svolti nella base.

ULTIMA ONLINE THIRD DAWN

La saga di *Ultima Online* continua a mietere successi e si reincarna nella "Terza Alba".



ISTANTANEA SU: *UO THIRD DAWN*

Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Origin
Genere: Gioco di ruolo online
Requisiti di sistema: Pentium II 266, 64 MB RAM, scheda Direct3D con almeno 8 MB di memoria, connessione Internet.
Internet: www.uo3d.com
Nei negozi: Seconda metà del 2001
Perché aspettarlo: *UOTD* arricchirà le terre di Britannia sia a breve che a lungo termine, mantenendo però tutti gli aspetti che hanno reso *Ultima Online* il più longevo tra i GdR online.

QUANDO più di un anno fa, venne annunciato *Ultima Online 2* (che avrebbe poi cambiato nome più volte nel corso del tempo, stabilizzandosi alla fine su *Ultima Worlds Online*), buona parte dei giocatori del venerabile *UO* si preoccuparono – la nascita di un nuovo gioco di ruolo via internet sulle terre di Britannia avrebbe significato la fine del primo?

Naturalmente, i produttori di *UO* si affrettarono a tranquillizzare gli appassionati: ci sarebbero state ancora molte novità per il gioco, uno dei più grandi successi online di tutti i tempi. Ora, finalmente, sta arrivando quella che potrebbe rivelarsi la novità più importante sotto molti punti di vista: *Ultima Online: Third Dawn*.

Fondamentalmente, si tratta di una nuova versione del client (il programma che risiede sul nostro computer e ci permette di interagire con le terre di Britannia), che verrà distribuita su CD come l'aggiornamento precedente (*UO: The Second Age*). Detto così, non sembra un passo epocale, tuttavia ci sono ragioni per pensare che possa dimostrarsi tale.

La prima e più evidente di queste è il passaggio alla grafica poligonale, trasformazione che ha conseguenze di notevole importanza, innanzitutto da un punto di vista estetico. Pur mantenendo la classica visuale isometrica, *Third Dawn* riuscirà a dare un'intrigante sensazione di profondità e di realismo – caratteristiche imprescindibili per il gioco di ruolo online più interattivo tra tutti quelli attualmente disponibili.

L'effetto, già percepibile in situazioni normali, diventerà preponderante usando lo zoom, opzione resa disponibile appunto dalla transizione alla grafica poligonale. A distanza ravvicinata, il nostro personaggio (che rimarrà sempre al centro dello schermo) è una vista che metterà a tacere anche i pochi che temono che *Third Dawn* snaturi lo spirito originario del gioco: la ricchezza di dettaglio e la varietà di animazioni permesse dalla grafica poligonale, infatti, sono davvero notevoli.

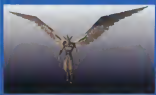
"FINALMENTE VEDREMO IL MONDO DI *ULTIMA ONLINE* IN 3D"

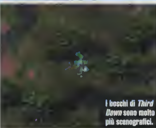
Lo spettacolo diventerà ancora più entusiasmante quando si useranno gli incantesimi, e se ne potranno apprezzare i variopinti (ma sempre nei limiti del buon gusto) effetti speciali. Naturalmente, la rivoluzione poligonale si ripercuote su tutti

UNA FACCIA NUOVA

Per quanto ci siano molti giocatori che sono felicissimi di passare il loro tempo a cuocere torte o fabbricare frecce, la maggior parte della popolazione di Britannia non può fare a meno della sfida del combattimento – e *UOTD* non li lascerà a bocca asciutta. Oltre a una serie di variazioni alle regole sul combattimenti tra giocatori, che interesseranno anche chi continuerà a usare il vecchio client, troveremo infatti una ridda di nuovi avversari non umani, all'inizio presenti solo nelle nuove terre di Ilshenar. Vale la pena di sottolinearne un paio (i Pixie e gli Ethereal Warrior), per una loro interessante peculiarità: attaccano spontaneamente solo i giocatori cattivi, cioè con Karma negativo, mentre i giocatori con Karma positivo possono stare tranquilli.







I boschi di *Third Dawn* sono molto più scenografici.



Le terre di Ilshenar sono pericolose quanto quelle di Britannia, se non di più.

L'interazione col mondo di *Third Dawn* non sfigurerà rispetto al classico *Ultima Online*.



L'aspetto scenografico trarrà notevoli vantaggi dalla grafica poligonale.



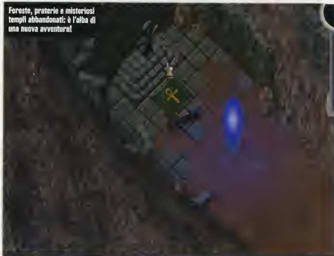
gli elementi non statici del mondo – mostri compresi. Anche gli avversari più umili acquisiranno una dignità, visti con la nuova grafica, un esempio alla portata anche dei giocatori meno esperti è dato dai Giant Spider, che *UOTD* renderà davvero impressionanti – perlomeno quanto a dimensioni.

I paesaggi stessi hanno subito un considerevole rimaneggiamento per essere più in linea con quello che è cambiato. L'effetto, come si diceva, è ottimo e realistico, tuttavia abbiamo avuto l'impressione che, almeno in alcuni casi, si perda un po' di chiarezza – forse anche a causa del generale incupimento della grafica. Per esempio, i combattimenti nei boschi (che non sono mai stati particolarmente semplici) rischiano spesso di diventare un incubo, proprio per la maggiore "tridimensionalità" degli alberi.

Naturalmente si tratta di farci l'abitudine, tuttavia al primo momento ci è sembrato piuttosto sconcertante. Il vero punto di forza di *UOTD*, e quello che ce lo fa ritenere un passaggio cruciale della "serie", è però la vertiginosa riduzione dello spazio necessario a codificare gli elementi del gioco e le loro animazioni. Questo significa, infatti, che il team di sviluppo potrà introdurre nuovi mostri, nuove armature e via dicendo, e renderli immediatamente disponibili sotto forma di patch da scaricare, invece di essere costretto (come era successo finora) a doverne accumulare un numero sufficiente a giustificare l'uscita di una nuova versione del gioco.

Chiaramente, ci vorrà del tempo perché questa caratteristica venga sfruttata come si deve – in fondo, *UOTD* ci metterà a disposizione un intero continente, Ilshenar, e il suo complemento di razze e altre curiosità – tuttavia, le possibilità di espansione quasi infinita che offre, sono tali da farci dire, una volta di più, che *Ultima Online* ha ancora molto da dare agli appassionati.





Foreste, praterie e misteriosi templi abbandonati: è l'alba di una nuova avventura!

UNA CARTOLINA DA ILSHENAR

Il nuovo continente che troveremo giocando a *Third Dawn*, Ilshenar, ricorda un po' una ciambella, con aree percorribili sulla circonferenza e una zona piuttosto ridotta al centro. L'ambiente è prevalentemente boscoso, anche se non mancano praterie piuttosto vaste e aree urbane sparse qua e là. Queste ultime, tuttavia, sono perlopiù infestate da varie specie di mostri – dai Gazer agli Ogre, passando per non-morti e briganti. Se i combattimenti che possiamo fare in superficie non ci dovessero bastare, comunque, Ilshenar offre anche sei nuovi dungeon e un certo numero di caverne e passaggi, con il prevedibile contorno di mostri ferocissimi e tesori favolosi.

Per raggiungere Ilshenar non saranno necessari sistemi particolari – i Moongates, infatti, ci trasporteranno nella zona di nostro interesse, sia essa una città di Trammel o Felucca, o una delle Shrine presenti su Ilshenar.



STAR TREK DEEP SPACE NINE DOMINION WARS

Quattro razze in guerra per il predominio del Quadrante Alpha della nostra Galassia.



Le flotte del Dominion possono creare più di un grattacapo ai comandanti della Federazione.





La battaglia infuria alle porte della stazione spaziale Deep Space Nine.



ISTANTANEA SU: DOMINION WARS

Casa: Pan Interactive/Simon & Schuster

Sviluppatore: Gizmo

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: PII 233 MHz, 64 MB RAM200 MB HD, scheda Direct 3D

Internet: www.dominionwars.com

Nei negozi: Primavera 2001

Perché aspettarlo: Un gioco di strategia in tempo reale vasto e intuitivo, ambientato in una delle guerre più affascinanti dell'universo di Star Trek

DEEP Space Nine: una base stellare Cardassiana di occupazione, in orbita attorno al pianeta Bajor. È un punto strategico importante, abbandonato dall'Impero Cardassiano in seguito alle trattative con la Federazione Unita dei Pianeti.

Ora la Federazione controlla quell'avamposto, ma la situazione è tutt'altro che tranquilla. La scoperta dell'unico tunnel dimensionale stabile conosciuto in tutto il Quadrante Alpha rende improvvisamente popolare e importantissimo quell'avamposto. I Cardassiani vogliono rimetterci le mani sopra e non sono gli unici.

Il Dominion, un impero di esseri misteriosi che provengono dal capo opposto del tunnel e che controllano geneticamente i loro soldati (i terribili Jem'Hadar), sta pianificando un'invasione dello spazio della Federazione, per assumere il controllo strategico della zona.

Al Capitano Sisko e agli ufficiali Bajorani incaricati di mantenere la pace nel settore non rimane altro che chiedere rinforzi ai loro superiori e, quando anche questo si rivela insufficiente, stringere un'alleanza con il fiero Impero Klingon, per mantenere libera la zona da infiltrazioni aliene. Questa, molto in breve, l'ambientazione all'interno della quale si muovono i personaggi di Star Trek Deep Space Nine, terza serie della Paramount basata sull'universo creato da Gene Roddenberry.

Dopo qualche aggiustamento di tiro, la serie è salita ai vertici della popolarità proprio per l'attenzione che dedica agli equilibri politici del settore, agli intrighi e allo sviluppo di un capitolo della storia della Federazione totalmente inedito.

E questo è anche lo sfondo in cui muoveremo le nostre truppe in *Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars*. Questo gioco, sviluppato dai programmatori della Gizmo e distribuito dalla Simon & Schuster, ci permette di essere al comando di una piccola squadriglia di astronavi da battaglia e di muoverle in una serie di missioni tattico-strategiche 3D in tempo reale. Potremo, naturalmente, scegliere da che parte stare e affrontare la guerra da quattro punti di vista differenti: da quello della Federazione, che deve mantenere il controllo sul sistema di Bajor e sul tunnel dimensionale, da quello dell'Impero Klingon, chiamato ad aiutare la Flotta Stellare in questo difficile frangente, da quello dei Jem'Hadar, gli alieni del Quadrante

"POTREMO SCEGLIERE DA CHE PARTE STARE E AFFRONTARE LA GUERRA DA QUATTRO PUNTI DI VISTA DIFFERENTI"

Le navi della Federazione dovranno essere sempre pronte a difendere pianeti e trasporti.

Gamma che fanno di tutto per impossessarsi della stazione orbitante, e da quello dei Cardassiani, una razza militarmente potente e fortemente espansionista, alleata con questi ultimi.

Potremo decidere la formazione della nostra flotta (da una a sei astronavi per missione), scegliendo tra le navi disponibili della nostra fazione (Federazione/Klingon oppure Dominion/Cardassia) e muovere i modelli 3D realizzati nei minimi dettagli attraverso un sistema di controllo completo e intuitivo.

L'intelligenza artificiale dei comandanti delle navi farà il resto, seguendo alla lettera i nostri comandi generali, tenendo conto del carattere di ogni razza e delle caratteristiche specifiche della nave presa in esame.

Dovremo affrontare una trentina di missioni diverse, divise in 3 campagne e, se anche questo non dovesse bastarci, potremo entrare nella modalità multigiocatore (capace di ospitare contemporaneamente fino a otto partecipanti) tramite rete locale o il classico collegamento Internet.

Il gioco è quasi ultimato e, a quanto dimostrano queste immagini, è molto promettente. Non ci resta che attendere alcuni mesi.

Siamo sicuri che i veri fan della saga fantascientifica non si faranno pregare e si lanceranno in questa nuova avventura spaziale a piè pari!

GIOCHI COMPUTER

QUATTRO RAZZE PER TUTTI I GUSTI

Federazione
Le navi della Federazione sono tecnologicamente avanzatissime e possono contare sull'intelligenza artificiale dei più astuti e preparati capitani della galassia.

Klingon
I Klingon hanno navi potenti per l'assalto frontale e hanno un senso dell'onore molto forte, che impedisce loro di fuggire o di abbandonare il campo di battaglia sconfitti.

Cardassiani
Le navi cardassiane sono comandate da capitani molto intelligenti e spietati, che si servono di qualsiasi genere di trucco o espediente pur di raggiungere il loro risultato e portare a termine la missione.

Jem'Hadar
I Jem'Hadar sono guerrieri creati e controllati geneticamente dal Dominion. Combattono furiosamente seguendo gli ordini dei loro padroni e possono anche fare attacchi kamikaze pur di distruggere un'astronave nemica.



SHOGUN: TOTAL WAR THE MONGOL INVASION

Shogun ritorna più bello e curato che mai.

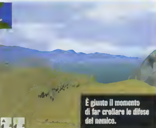


La cavalleria in collina è davvero un'arma che non conosce rivali.

PARADISO MULTIPLAYER

Magari non abbiamo vinto questa battaglia, ma possiamo ancora vincere la guerra. *The Mongol Invasion* offrirà l'opportunità di dare sfogo al nostro istinto strategico contro avversari in carne e ossa, per mettere alla prova una volta per tutte gli insegnamenti di Sun Tzu. Qui in redazione siamo già iniziando a complottare, minacciarci e tenderci tranelli: una preparazione che culminerà nelle sfide all'ultimo durante la pausa pranzo!





È giunto il momento di far crollare le difese del nemico.

ISTANTANEA SU: SHOGUN: TOTAL WAR MONGOL INVASION

Casa: EA

Sviluppatore: Creative Assembly

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: P266, 32 MB di RAM, scheda 3D

Internet: www.totalwar.com

Data di uscita: Maggio

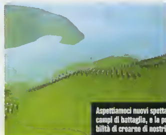
Perché aspettarlo: Un'attesa espansione per questo classico titolo strategico; nuovi territori, unità, strutture, più un editor di mappe.

PER coloro che amano dedicarsi al controllo di grandi eserciti virtuali, l'imminente pubblicazione di *Shogun: Total War – The Mongol Invasion* è certamente una gradita notizia. Il titolo originale conteneva tutti gli ingredienti per renderlo uno dei migliori giochi dell'anno, e a quanto pare i programmatori della Creative Assembly hanno un altro asso nella manica. Non ancora soddisfatti di aver raffinato, aggiornato e ritoccato il loro capolavoro con unità inedite e nuove mappe, hanno puntato molto più in alto. Per dirne una, la già eccellente esperienza multigiocatore è stata estesa per incorporare anche elementi strategici. Questo significa che dovremo sconfiggere di astuzia tutti gli avversari in rete, pianificando su grande scala le nostre mosse.

Anche la storia che fa da sfondo alle vicende è nuova: Kublai Khan e le sue orde hanno deciso di invadere il Giappone del XVI secolo, e servirà un esercito ben addestrato per sconfiggerli. Potremo giocare con le armate del Khan, oppure prestare il nostro acume ai giapponesi, impegnati a respingere l'invasore con le buone o, preferibilmente, con le cattive.

Sia che ci si dedichi a saccheggiare o a difendere, troveremo moltissime unità storicamente attendibili a cui impartire ordini, oltre a nuovi tipi di terreni e mappe. Potremo per esempio comandare dei ninja da battaglia, gli spadaccini Kensai, la fanteria ausiliaria coreana, oppure l'inarrestabile cavalleria mongola. Sarà presente uno scenario di battaglia ambientato su di una spiaggia e, per la prima volta, potremo costruire una struttura per allenare le truppe prima di lanciarle in combattimento. Non dimentichiamo poi le aree di boscaglia praticamente impenetrabili dalla cavalleria!

"GIOCHEREMO CON LE ARMATE DEL KHAN O PRESTEREMO IL NOSTRO ACUME AI GIAPPONESI?"



Aspettiamoci nuovi spettacolari campi di battaglia, e la possibilità di crearne di nostri.

Nel gioco troveremo, inoltre, un editor di mappe e di scenari per le partite a giocatore singolo e multiplayer, che consentirà un potenziale praticamente illimitato di espansione per ogni aspirante programmatore. Abbiamo fra le mani uno dei migliori giochi strategici di sempre, aggiornato con nuovi terreni, unità, strutture, scenari, opzioni multigiocatore e un editor: c'è qualcuno che può ragionevolmente pensare che non sia abbastanza? Noi di certo no! Aspettiamoci di poter difendere il Giappone nel giro di pochi mesi...



BREED

Ancora una volta, la Terra è sotto attacco!



Nonostante il fatto che il gioco sia ambientato nel futuro, i carri armati sembrano sempre carri armati.



Incontreremo robot da combattimento avveniristici riprodotti in tutto il loro splendore.



ISTANTANEA SU: BREED

Casa: Viper

Sviluppatore: Brat Designs

Genere: Azione/Strategia

Requisiti di sistema: PII 300, 32 MB RAM, Scheda 3D 16 MB

Internet: www.brat-studios.com

Nei negozi: Dicembre

Perché aspettarlo: Alieni e lotte interstellari senza quartiere! Navi orbitali e robot da combattimento!

IN che direzione sta andando lo sviluppo dei nuovi giochi? Il modello secondo cui i prodotti del divertimento interattivo vengono creati cambia continuamente. Alcuni, forse sulla falsariga degli enormi team che cercano di produrre titoli per le console della nuova generazione, sostengono che le squadre di sviluppo assomiglieranno a quelle giapponesi, con centinaia di appassionati ed esperti che aiuteranno nella realizzazione dei modelli, come capita per le avventure di *Final Fantasy*. Ma nessuno è sicuro di nulla.

Anche nell'era delle super-console c'è spazio per l'innovazione nello sviluppo. La Brat Design, formata dai veterani dell'industria Ed Scio e Jason Gee, ad esempio, è convinta che la forza consista nella solidità del proprio sistema grafico tridimensionale, i cui elementi permettono una grande duttilità di utilizzo, a seconda del gioco preso in esame. Questo sistema, chiamato Mercury, consente effetti fantastici, come ombre morbide, riflessi, effetti di luce e via di questo passo. Come dimostrano infatti le immagini di queste pagine, *Breed* è uno dei titoli più spettacolari che abbiamo visto in fase di sviluppo negli ultimi mesi. Sebbene l'animazione dei singoli personaggi non regga il confronto con le tecniche di *Halo*, lo scopo altisonante del gioco non potrà fare a meno di impressionare anche i più scettici. Finora, abbiamo potuto vedere un'astronave carica di soldati che entra in un'orbita planetaria. Segue quindi lo sbarco vero e proprio, che avviene su alcune isole della superficie del pianeta. Gli effetti sono davvero incredibili e costellano tutto il resto del gioco.

"*BREED* È UNO DEI TITOLI PIÙ SPETTACOLARI DEGLI ULTIMI MESI"

Vedendo accostati elementi d'azione e strategia, il nostro compito sarà quello di ricacciare nell'oblio una minaccia aliena apparentemente caotica, attaccando dalla





Astronavi che sembrano fri-sbee, ma dotate di armi micidiali.

QUALCOSA DI GIÀ VISTO?

C'è una lunga tradizione di "ispirazione" dai classici della TV e del cinema nei videogiochi. Lasciando perdere Giger e "Alien" (potremmo andare avanti all'infinito), uno degli esempi più lampanti è *Epic* della Ocean, dei primi anni '90.
Un gioco alla *Wing Commander* che mostrava palesi segni di ispirazione da molte fonti, compresi i famosi caccia stellari Viper di "Battlestar Galactica".
***Epic* non è stato un grande successo: speriamo che i caccia di *Breed*, molto simili ai Viper di "Galactica" e agli X-Wing di "Guerre Stellari", non anticipino un destino analogo.**



I caccia di *Breed* non sono il massimo dell'originalità...





Se il gioco uscirà puntualmente, avremo il nostro bel da fare durante le vacanze natalizie.



Le astronavi che si vedono all'interno del gioco sono di dimensioni incredibili!



USC Darwin (la nostra astronave orbitale), inviando truppe sulla superficie di una Terra ormai infestata dal nemico.

Noi controlleremo i soldati, che possono agire come fanteria, pilotare una serie di mezzi da guerra come carri armati e caccia, oppure prendere il controllo di torrette stazionarie, abbattendo i nemici ondata dopo ondata.

Naturalmente, nel momento stesso in cui l'astronave entra in orbita e viene riconosciuta, i nemici faranno di tutto per distruggerla, ma con i mezzi adatti potremo passare a combattere dalla superficie all'orbita del pianeta. in fondo, si tratta di un gioco sparatutto, ma su una scala mai vista prima d'ora, realizzato appositamente per darci il massimo di libertà di movimento.

Come è facile prevedere, un titolo così ambizioso avrà i suoi punti deboli. C'è solo da sperare che *Breed* sia giocabile e dotato di un sistema di controllo comprensibile e immediato, ma potrebbe rivelarsi un degno avversario di *Hostile Waters*. Soltanto il tempo potrà dirlo, e noi non mancheremo di pubblicare una prova completa non appena possibile!



QUATTRO CHIACCHIERE

Abbiamo fatto qualche domanda a Ed Solo, fondatore della Brat Design

GMC: Quali sono le influenze principali di *Breed*?
La serie *Delta Force*, oltre al classico *Carrier Command*. Tutti giochi che ci hanno insegnato come dare al giocatore il massimo di libertà

GMC: Qual è la caratteristica del gioco che vi rende più fieri?
Gli aspetti multiplayer, che permettono ai giocatori di cooperare su veicoli diversi

GMC: Credete che *Breed* sia il futuro dei videogiochi?
Una domanda troppo difficile allo stato attuale delle cose prima cerchiamo di farlo uscire!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

SUL COMPUTER COME AL CINEMA

SONIC FURY & DIGITHEATRE LC

■ Produttore **Videologic/Albatros** ■ Telefono **051/969679** ■ Prezzo Lire **300.000 (scheda), 400.000 (casse)**

DOPO anni dalla definizione dello standard, il DVD sta finalmente iniziando a ricevere l'importanza che merita grazie anche alla diffusione dei lettori per PC, molto più economici di quelli da tavolo.

Se per godere al massimo della qualità video di questo formato digitale è necessario investire cifre ingenti nell'acquisto di una TV molto sofisticata, le cose stanno cambiando nel campo audio, dove con una cifra inferiore al milione di lire è possibile acquistare sistemi capaci di riprodurre abbastanza fedelmente il commento sonoro in formato 5.1, utilizzando cioè un sistema di sei diffusori divisi in due canali anteriori (destro e sinistro), due posteriori, un canale centrale, solitamente utilizzato per i dialoghi e uno utilizzato per la sola riproduzione delle basse frequenze, noto come subwoofer.

Videologic propone un sistema adattissimo per chi deve aggiornare il proprio computer, comprensivo di un set completo di casse e di una scheda audio che si occupa della decodifica del segnale AC3 (tipico dei film su DVD), eliminando così la necessità di acquistare un costoso decoder dedicato allo scopo. La scheda si chiama Sonic Fury e utilizza il chip Crystal CS4630 che, fra le varie caratteristiche, offre l'accelerazione alla decodifica MP3 e soprattutto a quella AC3. Sul retro della periferica possiamo trovare i connettori per i canali frontali e posteriori, più una particolare uscita denominata VERSA. Quest'ultima è capace di inviare il segnale AC3 su un cavo coassiale a un decoder esterno, ma anche di trasmettere solo il canale centrale e il subwoofer, nel caso si decida di sfruttare la decodifica audio offerta dalla scheda. Ottima la dotazione accessoria, che include programmi per la creazione e l'ascolto di MP3, varie applicazioni per i musicisti, oltre ai demo di alcuni giochi fra i quali troviamo *Tomb Raider. The Last Revelation*, *Re-Volt* e *Urban Chaos*. Non siamo invece sugli stessi standard per quanto riguarda il kit di casse che, nonostante le impressionanti dimensioni del subwoofer, risulta poco convincente.

La riproduzione delle frequenze alte e medie è discreta, mentre i bassi non suonano pieni e profondi come ci si potrebbe aspettare. Essendo la decodifica del segnale digitale affidata alla scheda audio, sull'amplificatore (che è integrato nel subwoofer) sono presenti solamente entrate analogiche, che contribuiscono a degradare il segnale rendendolo leggermente sporco. In generale, non si tratta di un prodotto da bocciare, ma è innegabile che sul mercato esistano alternative migliori nella stessa fascia di prezzo.



IN DUE PAROLE...

Un sistema potente e velocissimo, con periferiche tutte di alto livello, specie per il multimedia. **8**

CARATTERISTICHE

API SUPPORTATE	TUTTE
USCITE S/Pdif	ANALOGICA COASSIALE
SUPPORTO 4 CASSE	SI
DECODIFICA AC3	SI

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

L'INVASIONE DELLE DDR

Con l'arrivo del chipset AMD 761 per Athlon e Duron, nonché del Via ApolloPro266 per Pentium3 e Celeron 2, è definitivamente iniziata l'invasione di schede madri disegnate intorno alle nuove e veloci SDRAM DDR. L'A7M266 di Asus, la 7DX di Gigabyte e la K7 Master di MSI supportano sia le DDR PC2100 (266 MHz) che le PC1600 (200 MHz), spingendo le prestazione dei processori AMD verso nuovi record. I primi test evidenziano dei miglioramenti nell'ordine del 15-20% nella maggior parte delle applicazioni, sebbene i giochi sembrino trarne poco profitto. Ancora meno evidenti i vantaggi apportati dal chipset Via per Intel. La MSI Pro266 e La Gigabyte 6RX hanno superato le avversarie basate sulla classica SDRAM solo di un 5%. Nonostante il nuovo V-Link unisca le periferiche IDE alla RAM molto più efficacemente di quanto non facessero i suoi predecessori, il problema pare essere nel design del processore Intel, che non sfrutta la maggiore banda dati offerta dai moduli DDR a causa del suo Front Side Bus di soli 133Mhz. Con il prezzo delle Double Data Rate ormai vicino a quello delle nomali SDRAM, il futuro dei due nuovi chipset rimane comunque radioso.



NUOVO 3DMARK IN ARRIVO

La MadOnion (http://gamershq.madonion.com) è pronta a distribuire una nuova versione del suo diffusissimo benchmark per schede grafiche. 3DMark 2001 punterà tutto sui test riguardanti le nuove funzioni di rendering presenti in DirectX8. Verranno insomma messe alla prova le

PER BRUCIARE I CORDOLI

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

■ Produttore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo Lire **269.000**

ANNI fa, una delle emozioni più forti che si potevano provare in sala giochi consisteva nel guidare un'automobile il cui volante reagiva alle sollecitazioni, comunicando la sensazione di trovarsi davvero al controllo di un'autovettura. Già da qualche tempo, questo genere di percezioni sono alla portata di tutti i possessori di un computer grazie alle periferiche Force Feedback, ma la tecnologia continua a evolversi.

La nuova generazione di volanti, ad esempio, si pone qualche gradino sopra a quelle precedenti grazie all'utilizzo dell'interfaccia USB, che permette un trasferimento dati più veloce, eliminando i fastidiosi scatti che si verificavano talvolta con le periferiche connesse attraverso la porta joystick.

Esponente di punta in questo genere di periferiche di controllo si riconferma il Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel, dedicato a chi vuole il massimo dai giochi di guida. Parlando dell'aspetto esteriore, il nuovo gioiellino di Microsoft è decisamente gradevole, ma soprattutto studiato per offrire il massimo comfort: come nella precedente versione, il sistema di aggancio è geniale e con un semplice movimento è possibile staccarlo dalla scrivania.

L'impugnatura è confortevole, così come la disposizione dei tasti. Il cambio a bilanciere, invece, non è particolarmente riuscito, dal momento che le levette poste dietro le razze risultano leggermente piccole e scomode per chi ha dita corte. La pedaliera si dimostra una delle migliori provate negli ultimi tempi: pur non essendo molto pesante, è dotata di una base larga che garantisce un'aderenza ottimale al pavimento. I pedali sono leggermente troppo verticali e, dopo qualche ora di gioco, il piede accusa la fatica, ma si tratta di un difetto comune a tutti i volanti sul mercato.

La sensibilità è ottima e, dopo un minimo di allenamento, si riescono a pennellare perfettamente le curve e le accelerazioni. Gli effetti Force Feedback sono a dir poco eccellenti. Giocando al nuovissimo *F1 Racing Championship*, per esempio, si possono avvertire tutte le piccole vibrazioni quando la macchina inizia a sobbalzare, si percepiscono i cordoli anche solo a sfiorarli e finire sulla sabbia è un'esperienza esaltante.

Dalla nostra prova, insomma, il Sidewinder Force Feedback Wheel si dimostra una delle scelte più azzeccate per i veri appassionati di guida simulata.

IN DUE PAROLE...

Probabilmente il miglior volante Force Feedback sul mercato, e non è nemmeno troppo caro. **9**

CARATTERISTICHE	
PULSANTI	10
PULSANTI ANALOGICI	SI
PAD DIGITALE	NO
PAD ANALOGICO	SI
THROTTLE	NO
HAT/VIEW	NO
FORCE FEEDBACK	SI

e non abbiamo mai osato chiedere...

funzionalità di Shading e programmazione dei vertici, le due novità più importanti apportate dall'NV20 di Nvidia. I programmatori ci tengono a chiarire che 3DMark 2001 funzionerà correttamente anche con i chip non appositamente progettati per le ultime librerie di Microsoft; semplicemente Radeon, Voodoo5 e compagni otterranno voti più bassi vista la loro incapacità di eseguire tutti gli effetti. Un maggiore rilievo nei voti finali è stato attribuito alle unità di T&L, ormai reputate indispensabili dagli sviluppatori Finlandesi. Le prime immagini del rinnovato motore MaxFX sono piuttosto impressionanti, non ci resta che vederli in movimento sulla GeForce3.



LOGITECH COMPRA LABTEC

La regina dei mouse, la svizzera Logitech, ha fatto un'offerta per l'acquisto della Labtec, da anni uno dei nomi più importanti nel mercato degli altoparlanti per PC. Con questa mossa (11 milioni di dollari in contanti e 7 milioni in azioni Logitech) il colosso elvetico tenta di espandere il suo dominio al di fuori delle



QUALITÀ, VELOCITÀ, COMPLETEZZA

COMPAQ PRESARIO 5WV297

■ Produttore **Compaq** ■ Telefono **02-64740330** ■ Prezzo Lire **4.400.000** ■ Processore **Athlon 1 GHz** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC133** ■ Disco rigido **IBM 30 GB ATA100** ■ DVD-ROM **Compaq SD 12X/40X** ■ Scheda video **nVIDIA GeForce2 GTS con 32 MB di RAM DDR** ■ Monitor **Compaq MV740 a 17 pollici** ■ Scheda Audio **integrata nella scheda madre Flex ATX (chipset VIA KT133)** ■ Accessori **Masterizzatore LG CD RW 4X/8X/32X, 2 casse JBL Platinum Series, modem Conexant 56 kbps PCI, scheda di rete Accton PCI Ethernet 10/100**

QUELLO che sembrava un sogno irraggiungibile è diventato realtà. Il processore capace di lavorare a 1000 (e più...) MHz di frequenza non è più un'esclusiva dei laboratori di ricerca, ed è finalmente approdato alle nostre case. L'Athlon da 1 GHz è il cuore del modello *Presario 5WV297* di *Compaq*, montato su una scheda Flex che utilizza il chipset KT133 di Via; 128 MB di memoria a 133 MHz completano la dotazione "critica" di questo PC.

Il sistema operativo Windows ME, con cui è equipaggiato questo modello, trae enorme vantaggio dal processore, dalla memoria e anche dal disco rigido IBM da 30 GB, che comunica con il resto del PC tramite il protocollo ATA100.

Un disco rigido molto veloce è importantissimo, perché spesso questo dispositivo rappresenta un "collo di bottiglia" per le prestazioni globali del PC. I dischi rigidi di nuova generazione sono sempre più capienti, ma anche più rapidi e riducono al minimo i tempi di attesa per le operazioni di lettura/scrittura. Passando alla sezione grafica, troviamo uno dei microprocessori più veloci e potenti in assoluto: il GeForce2 GTS di Nvidia, perfetto per giocare anche con il titolo più affamato di potenza.

Il monitor è un modello a 17 pollici, buono ma non eccellente...in particolare può arrivare solo fino a 1024 per 768 punti di risoluzione, mentre solitamente gli esemplari della stessa fascia raggiungono almeno i 1280x1024.

La dotazione del *Presario* non finisce qui: possiamo guardare i film su DVD, grazie al lettore DVD-ROM che può leggere i normali CD a 40 velocità e i DVD a 12, e siamo in grado di copiare i nostri dati su un CD da 640 MB in meno di 10 minuti grazie al masterizzatore LG, compatibile anche con i supporti riscrivibili.

La dotazione hardware è completata dal modem PCI a 56 kbps e dalla scheda di rete Accton, utile per creare un piccola rete con un portatile o un altro PC. Il sistema audio è composto dalla scheda integrata su piastra madre e dalle casse. Se però vogliamo ottenere davvero il massimo dai giochi, o se desideriamo lavorare e divertirci con la musica, sarà più opportuno pensare all'acquisto di una scheda più evoluta.

Da non trascurare, infine, la garanzia di un anno a domicilio, la documentazione esaustiva e completamente in italiano e il buon numero di programmi a corredo: Word e Works 2000, un antivirus, un programma per masterizzare e ben 8 programmi a scelta dei quali dovremo pagare esclusivamente le spese di spedizione.

IN DUE PAROLE...

Componenti veloci e di ottima qualità ne fanno uno strumento potente per qualunque uso.	**8**
SEZIONE VIDEO	**8**
SEZIONE AUDIO	**6**

VALORE AGGIUNTO

Masterizzatore, scheda di rete e modem: adattissimo a qualsiasi esigenza. Peccato per il sottosistema audio.

TECH NEWS

periferiche di puntamento, andando a competere direttamente con Creative e Altec Lansing. Aspettiamoci delle casse perfettamente in tinta con il mouse, nei prossimi mesi.

IL PAD DI X-BOX PER PC

Come era lecito aspettarsi da un'idea Microsoft, il fenomeno X-Box inizia a dare i suoi frutti anche al di fuori dell'arena delle console. Da alcune settimane, circolano infatti voci riguardanti una versione PC del joypad della console grigia. Il Sidewinder X (questo dovrebbe essere il nome definitivo) userebbe un'interfaccia USB e potrebbe incorporare un "rumble pack" capace di offrire un minimo di Force Feedback alla periferica, in perfetto stile Sega-Nintendo. L'aspetto della periferica dovrebbe essere identico alla controparte per X-Box, fatta eccezione per la grossa X verde che verrebbe eliminata per ovvi motivi. Se confermata, la notizia avrebbe ripercussioni molto più grandi di quanto non possa trasparire dalla semplice commercializzazione di un nuovo SideWinder. Gli sviluppatori di giochi per X-Box verrebbero ulteriormente invogliati a produrre delle versioni PC dei loro titoli, sapendo che i giocatori potrebbero utilizzare non soltanto lo stesso processore e lo stesso chip grafico, ma anche un dispositivo di controllo munito di leve analogiche e pulsanti disposti in modo identico. Microsoft per ora non conferma. Incrociamo le dita, a X.



GIOCHI COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Nemesis ormai non ce la faceva più: tonnellate di lettere e decine di GB di e-mail la seppellivano ogni mese per problemi tecnici di tutti i tipi, dal collegamento USB con la caffettiera a RAM sempre insufficiente. La bella redattrice ha quindi chiesto una mano a Quedex, esperto di fama planetaria per la risoluzione dei problemi hardware-giocosi!

NEW ENTRY

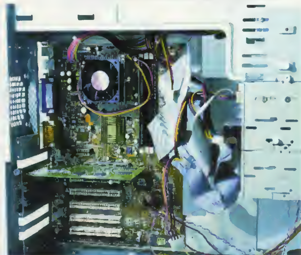
Considerando che il dottor Hannibal Lecter predilige per i suoi spuntini la gente maleducata o priva di senso estetico, ne approfitto per presentarmi. Mi occuperò di riempire le due pagine che formeranno d'ora in poi la rinnovata posta tecnica di GMC. Inoltrate quindi tutti i vostri angoscianti dubbi e problemi all'indirizzo **annulla@futuremediaitaly.it** oppure speditelì al solito indirizzo del mondo reale (GMC, via Asiago 45, 20128 Milano) e otterrete risposta. Certo lo so, tutti voi eravate affezionati alla cara e dolce Nemesis, ma vi assicuro che tenterò di sostituirla in modo egregio sul piano tecnico. Su quello estetico ahimè, non credo di avere molte chance. Orsù, non abbiate paura, se il vecchio PCI to ISA bridge non ne vuole sapere di funzionare è qui che troverete sollievo.

"Quedex"

D:> Carissima e soprattutto bellissima Nemesis, ho messo da parte un po' di soldi e, dato che ti ritengo un'esperta, vorrei chiederti dei consigli su cosa comprare.
Avendo acquistato il computer poco più di un anno fa, possiedo una Asus V3800M TNT2 da 32 MB. Vorrei sapere se sono più potenti, veloci e affidabili le schede basate sul processore GeForce 2 Mx 32 MB (non DDR), oppure quelle basate sul processore GeForce normale però con 32 MB DDR. Volevo sapere il tuo parere su NetSystem e quali sono i suoi "PRO e CONTRO". Desidererei avere anche un tuo consiglio: devo acquistare una nuova scheda video per gustare al meglio i giochi attualmente in circolazione oppure acquistare NetSystem?
Per favore, pubblicami al più presto!! Grazie!!!!!

Jack, il Magnifico

R:> Sul piano delle performance le "vecchie" GeForce 256 con RAM DDR superano di poco le attuali MX, soprattutto quando si aumenta la profondità di colore. Le MX, infatti, utilizzano (se si esclude la Prophet2 MX di Hercules) dei lenti moduli a 166 MHz, che si rivelano incapaci di rifornire velocemente la GPU della quantità di dati necessaria a renderizzare un ambiente a 32 bit. Detto questo, anche se tu riuscissi a recuperare una Annihilator Pro o una Prophet DDR, alla lunga il tuo acquisto si rivelerebbe meno valido di quanto non sembri. Le GeForce originali, infatti, sono prive dell'Nvidia Shading Rasterizer, che permette effetti come il Dot Product Bump Mapping e il Per Pixel Shading. In parole povere, non potresti gustare al meglio i giochi dei prossimi 6 mesi. Disinteressati della velocità, quindi, e punta sulle MX senza indugio. Per quanto riguarda NetSystem è bene fare un po' di chiarezza sui collegamenti satellitari per Internet. Come puoi immaginare, per inviare i dati è comunque necessario un modem, PSTN (56K) o ISDN che sia. In pratica, dopo aver installato la scheda PCI è possibile ricevere i dati richiesti in due modi diversi. Unicast, dove si ha un canale privato sul transponder satellitare (in pratica il satellite dedica 400 Kbit a noi e soltanto a noi) e Multicast, dove la banda dati è di ben 2 Mbit/sec condivisi però da tutti gli utenti. Usando l'Unicast lo scancamento è



Il nostro nuovo tecnico Quedex risponderà alle mail disperate e imploranti riguardanti hard disk, RAM, CD-ROM, schede 3D e via dicendo!

DUE OCCHI SONO MEGLIO DI UNO

Che si chiami DualHead, TwinView o Dual Display cambia poco. Poter controllare due monitor contemporaneamente sembra essere diventato obbligatorio per tutti i produttori di schede grafiche. L'esigenza è nata negli uffici, dove agenti di borsa super indaffarati non potevano passare continuamente dalla finestra degli ordini a quella delle quotazioni, ma sarebbe auspicabile che della funzionalità ne approfittassero anche gli sviluppatori di giochi. Ovviamente GeForce2 MX, Radeon VE e Matrox G450 non possono mostrare un livello di *Quake 3 Arena* da angolazioni differenti. Immaginiamo, però, di volare con *Flight Simulator* guardando contemporaneamente la visuale della cabina e una dettagliata mappa bidimensionale del territorio, o di sfidare 16 avversari online che si dipanano tra i due monitor, in una gara di *MicromachineV3*. Matrox in più di un anno è riuscita a racimolare solo una decina di titoli adatti al suo DualHead, speriamo che l'arrivo in massa dei concorrenti smuova le acque.



Anche se non potremo giocare a *Quake 3 Arena*, il Dual Head è un'ottima risorsa, soprattutto per i simulatori di volo.

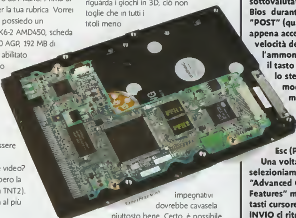
immediato come con i modem normali (ma gli utenti NetSystem lamentano velocità molto inferiori a quelle dichiarate, soprattutto nel pomeriggio), mentre con Multicast la velocità è eccellente, ma i file da noi richiesti vengono messi in una lista e mandati dal satellite a tutte le antenne paraboliche in un secondo momento. Un piccolo programma controllerà continuamente il segnale e salverà sul disco fisso solo i file da noi richiesti (anche a PC scollegato dalla rete). Insomma, NetSystem va bene solo per chi deve scaricare file di grosse dimensioni, per giocare in multiplayer è totalmente inadatto. E' inoltre poco utile a chi i grossi file deve spedirli.

D:> Cara Nemesis, mi chiamo Luca e ti scrivo da Milano. Prima di tutto complimenti per la tua rubrica. Vorrei proporti due quesiti: possiedo un computer dotato di K6-2 AMD450, scheda grafica Voodoo 4500 AGP, 192 MB di RAM, HD 12 GB con abilitato ULTRA DMA 33. Il mio problema è questo: il computer è lentissimo nel caricare i programmi e nel far girare la maggior parte dei giochi...quale può essere la causa? È possibile installare due schede video? (Nel mio caso sarebbero la mia Voodoo 4 e una TNT2). Spero tu mi risponda al più presto e ti ringrazio anticipatamente

R:> Se i tempi di caricamento sono molto lunghi probabilmente hai troppe applicazioni eseguite automaticamente all'avvio. Vai in Start/Accessori/Utilità di Sistema e lancia Microsoft System Information. Qui, nel menu Strumenti troverai la voce

Ecco il programma di NetSystem che permette di scaricare i file in modalità Multicast.

"Utilità di configurazione di sistema". Selezionala e, nella finestra che comparirà successivamente, scegli la voce "Esecuzione automatica". Tutti i programmi che vedi elencati sono lanciati al momento dell'avvio. Togli i segni di spunta da quelli che non ti servono, puoi intuire la loro funzione leggendo il percorso alla loro destra. Sappi, comunque, che gli unici indispensabili in quella lista sono SystemTray e TaskMonitor. Per quanto riguarda i giochi: i motivi possono essere veramente tanti, accertati di avere i driver aggiornati della scheda video e soprattutto del Chipset (i secondi li puoi trovare sul sito www.viatech.com). Tieni presente che un K6-2 non è certo un fulmine per quanto riguarda i giochi in 3D, ciò non toglie che in tutti i titoli meno impegnativi dovrebbe cavasela piuttosto bene. Certo, è possibile installare due schede video sul tuo PC, ma considerando che hai già la porta AGP impegnata dalla Voodoo 4 dovrai procurarti una TNT2 PCI, la quale una volta aggiornata con gli ultimi Detonator ti permetterà di attivare un secondo monitor nelle Proprietà Schermo di Win 98/Me



SPREMERE LA RAM

Main | Advanced | Security | Power | Boot | Exit

Setting items on this menu to incorrect values may cause your system to malfunction.

Reset Configuration Data [No]
PS/2 Mouse [Auto Detect]
Secured Setup Configurations [No]
Large Disk Access Mode: [DOS]
Local Bus IDE adapter: [Both]

Item Specific Help
IDE Failure Prediction

F1 Help ↑↓ Select Item -/+ Change Values F9 Setup Defaults

Sul piano della velocità, un Celeron 2 566 e un 600 MHz si differenziano per appena 5 punti percentuali. Eppure non sono pochi gli acquirenti che hanno preferito spendere una cifra sensibilmente più alta, pur di aggiudicarsi il modello più veloce. Chissà quanti sapevano che, impostando nel modo corretto alcuni valori nel Bios, era possibile ottenere quel 5% in più anche senza sborsare del denaro. La velocità di accesso alla RAM centrale del sistema è, per esempio, un particolare spesso sottovalutato. Entriamo nel Bios durante la fase di "POST" (quando cioè il PC appena acceso ci mostra la velocità della CPU e l'ammontare della RAM); il tasto per farlo non è lo stesso su tutti i modelli di schede madri, ma di solito si tratta del tasto Canc (Award Bios), F2 (Ami Bios) o Esc (Phoenix Bios). Una volta entrati, selezioniamo il menu "Advanced Chipset Features" muovendoci con i tasti cursore. Premendo INVIO ci ritroveremo davanti alla finestra per la configurazione della RAM, che vedrà automaticamente la prima voce "SDRAM Configuration" settata su "By SPD". In questo modo, la scheda madre si adatta automaticamente alla velocità più bassa della RAM, assicurando così la massima stabilità di sistema. Premendo il tasto + selezioniamo invece "Manual" o "User Define" e passiamo alle voci successive: "CAS Latency", "RAS Precharge time", "RAS to CAS Delay" indicano i cicli di clock che la CPU deve attendere prima di ottenere i dati richiesti. Abbassando i valori al minimo (passando cioè da 3 a 2 e da 6 a 5) aumenteremo la velocità del sistema. Usciamo dalla finestra premendo Esc e riavviamo il PC scegliendo la voce "Save and Exit Setup". Ora non dobbiamo che mettere alla prova le nuove impostazioni. Se dopo qualche minuto di intenso lavoro ci ritroveremo con il sistema bloccato o con degli errori inaspettati alziamo il primo valore "CAS Latency" su 3 e tutto tornerà normale. I moduli a 100Mhz non hanno solitamente problemi a lavorare con un valore CAS 2, mentre quelli a 133 MHz spesso si rivelano inadatti. Se siamo fortunati noteremo nei benchmark un significativo miglioramento pari al 5-8%. Gratuitamente.

Abbassando i valori "T" potremmo ottenere un pizzico di velocità in più.

NEL CUORE DEL 3D

Il componente principale di un computer, nonché il più costoso, è sempre stato il processore. Ultimamente, però, le cose sono cambiate e, se con mezzo milione circa è possibile portarsi a casa una velocissima CPU a 1 GHz, il discorso è totalmente diverso per la scheda video, periferica indispensabile per poter giocare a un certo livello. Cercheremo in questo articolo di fare una panoramica su quello che offre il mercato, ultimamente teso verso il monopolio, per quanto riguarda gli acceleratori 3D dedicati agli appassionati di videogiochi.

UNO SGUARDO GENERALE

GeForce sembra attualmente la parola d'ordine per ogni computer dedicato al gioco. Se infatti il mercato degli acceleratori 3D è stato creato tanti anni fa dalla 3DFX Interactive, attualmente la posizione di punta è occupata da Nvidia, che per di più ha acquistato la 3DFX, eliminando definitivamente dal mercato il suo concorrente principale. Una fine simile è toccata a S3, che dopo il buon successo del chip Virge e delle sue evoluzioni, non è più riuscita a riscuotere grandi entusiasmi fra i giocatori con le schede Savage: anche S3 è stata acquisita da una compagnia più grande, la VIA, che integrerà la tecnologia sulle sue schede madri, dedicate più che altro ai PC a basso costo per uso aziendale.

Matrox, dominatrice incontrastata prima dell'avvento di 3DFX, ha smesso di puntare al mercato dei giocatori, orientandosi per lo più attorno a funzioni multimediali, come la possibilità di vedere i programmi televisivi sul computer, e sul Dual Head. Quest'ultima caratteristica, che ultimamente sta iniziando a diffondersi anche su periferiche di altri produttori, permette di gestire con una sola scheda più monitor e risulta utile soprattutto negli uffici.

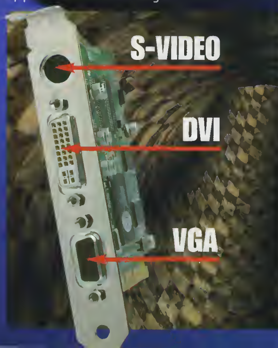
ATI sembra attualmente essere l'unica vera alternativa allo strapotere Nvidia: il suo asso nella manica è rappresentato dal recente Radeon, un chip molto potente [illegible] campo 2D che 3D, che in più integra alcune caratteristiche tipiche delle schede dedicate all'utenza business, come la possibilità di acquisire filmati e le funzioni [illegible] (Inverse Discrete Cosine Transformation ovvero Trasformazione Discreta Inversa del Coseno), molto importanti se si ha intenzione di guardare i DVD su computer non dotati di processori dell'ultima generazione.

COSA CI SERVE?

Nella scelta di una scheda video, la velocità nel 3D non è l'unico parametro di cui tenere conto, soprattutto se si ha intenzione di utilizzare il computer anche per altri compiti. Abbiamo appena acquistato una videocamera e vogliamo divertirci a [illegible] dei filmati amatoriali? Alcune schede sono dotate di entrate e uscite video adatte allo scopo, pur offrendo buone prestazioni 3D. Vogliamo evitare l'acquisto di un [illegible] DVD da salotto e sfruttare quello presente sul computer (peraltro molto più economico)? Allora un'uscita TV di qualità (per lo meno S-Video) risulta indispensabile, mentre il sopracitato IDCT può migliorare la decompressione de[illegible] ne [illegible] disponga di un processore al di sotto dei [illegible]00 MHz.

Ultimamente, inoltre, grazie ai pre[illegible] dei monitor più acces[illegible] soprattutto [illegible] 19 pollici), la possibilità di controllarne due con [illegible] sola scheda [illegible] vela [illegible] interessante, soprattutto se si lavora con più appl[illegible]ni [illegible] montaggio video.

Un tempo, questa caratteristica era un'esclusiva [illegible] ade [illegible] trovarla anche su prodotti ATI e Nvidia. Se poi si dispone di un fiam[illegible] (quelli ultrapiatti, per intenderci) con ingresso digitale, si potrà godere [illegible] dell'immagine superiore, a patto che la scheda sia dotata della corrispetti[illegible] prodotti migliori la offrono, insieme a un convertitore per essere connessi anche [illegible] più diffusi monitor analogici, indubbiamente più economici.



PER SPREMERE ANCORA DI PIU' LA NOSTRA SCHEDA

Gli appassionati sono sempre alle ricerca delle prestazioni estreme, oltre che della miglior qualità dell'immagine. Sebbene gli acceleratori di ultime generazione siano in grado di soddisfare queste esigenze, è possibile ottenere qualche frame in più semplicemente utilizzando dei programmi che permettono la modifica di alcuni parametri solitamente non presenti nei driver ufficiali: vediamo insieme i più diffusi e cerchiamo di capire come usarli, per tarare al meglio le nostre periferiche.
Non esamineremo i programmi uno per uno, dal momento che le caratteristiche sono generalmente simili, ma ci limiteremo a spiegare il significato delle opzioni più importanti. L'elenco dei programmi è a pagina 80, nella "Guida al CD".

OVERCLOCKING

Sicuramente il modo migliore per migliorare il frame rate senza troppi sforzi, anche se il più rischioso. Aumentando la frequenza di lavoro del chip grafico e della memoria, la scheda lavorerà più velocemente, ma si riscalderà in maniera sensibilmente superiore, producendo in certi casi dei fastidiosi artefatti (come pixel rovinati e righe lungo lo schermo) o bloccando inesorabilmente il computer e costringendoci a riavviare il sistema. Alcune schede (per esempio quelle prodotte da Asus) offrono questa funzione nei driver e, in certi casi, sono addirittura presenti alcuni programmi di controllo, simili a quelli in dotazione alle schede madri, che tengono in costante osservazione la velocità di rotazione della ventola e la temperature, diminuendo la frequenza nel caso si raggiungano valori troppo elevati.
Il consiglio è quello di aumentare gradualmente le frequenze, sino a trovare il giusto compromesso fra velocità e stabilità del sistema.

FSAA

Il Full Scene Anti Aliasing è la funzione di punta della Voodoo 5500, pur essendo stato recentemente implementato in altri prodotti di Nvidia e ATI. La sua funzione è quella di eliminare, o per lo meno ridurre, le fastidiose scalettature dei poligoni, evidenti soprattutto a basse risoluzioni, ma percepibili anche lavorando a 1024x768 e oltre. Attivando questa funzione, la schede opera delle interpolazioni fra i colori dei pixel, così da rendere i contorni meno netti e migliorare la qualità generale della scena.
Il problema è che questa funzione richiede moltissimi calcoli, e la velocità ne risente parecchio, tanto che i produttori solitamente consigliano di utilizzarla solamente alla risoluzione di 640x480. Dai nostri test è emerso come l'impatto del FSAA sulle prestazioni sia davvero notevole, soprattutto attivandolo a 4x4 campioni, la miglior qualità possibile.
Insomma, i giochi risultano indubbiamente più belli da vedere, ma consigliamo di utilizzare questa funzione solo in quelli in cui la velocità non sia fondamentale, come avventure e GdR.

SIDEBAND ADDRESSING

Questa funziona aggiunge ulteriori canali di trasmissione delle texture fra il sistema e la scheda video: si consiglia di attivarla sempre, dal momento che permette di velocizzare alcune operazioni.

AGP 1X, 2X, 4X

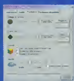
Le modalità di trasferimento dati dal sistema alla memoria della scheda video. Ovviamente, per sfruttare al massimo la banda, è consigliabile attivare la modalità 4X.
Bisogna però fare attenzione, dal momento che non è supportata da tutte le schede madri, soprattutto da quelle più "anziane".
I possessori di processori AMD dovranno probabilmente scaricare una patch per la loro scheda madre, in modo da attivare questa funzione.

FASTWRITE

Un'altra funzione che dovrebbe essere sempre attivata per sfruttare al massimo la propria scheda, anche se in certi casi può rendere il sistema instabile... l'unico modo per capirlo è quello di andare per tentativi!

I PROGRAMMI SUL CD

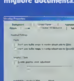
All'interno del CD, nella cartella " tweak", potremo trovare i programmi più usati per spingere al massimo le nostre schede 3D. Eccoli descritti nelle loro funzionalità principali:



• **PowerStrip**
Probabilmente il più diffuso nel suo genere, grazie al fatto che supporta ogni tipo di processore: dai più recenti a quelli ormai obsoleti. Attraverso degli intuitivi menu è possibile overclockare la propria scheda, attivare funzioni altrimenti disabilitate, ma anche "smanettare" con le risoluzioni video, spingendo il nostro monitor ai limiti delle sue potenzialità per quanto riguarda risoluzioni e frequenze di refresh. Occhio a non strafare, dal momento che potremmo rovinarlo spingendolo troppo oltre le sue specifiche.



• **GeForce Tweak Utility**
Come è facile intuire, questo programma è dedicato ai soli possessori di GeForce. Sono supportati tutti i modelli, compresi MX e Quadro, e le possibilità di intervento sono davvero molte. Potremo fare di più rispetto al generico PowerStrip, ma quest'ultimo vanta una migliore documentazione e semplicità d'uso.



• **Voodoo3 Overclocker**
Una utility molto semplice, dedicata ai possessori di Voodoo 3.
È possibile dedicarsi all'overclock di core e memoria, così come modificare una serie di altri parametri più esoterici.

LA CONFIGURAZIONE DEL TEST

Come benchmark per questo speciale sulle schede 3D abbiamo deciso di utilizzare due programmi unanimemente riconosciuti come i più adatti allo scopo. Per misurare le prestazioni OpenGL la scelta è ricaduta sull'inossidabile *Quake 3: Arena*, mentre per il Direct3D abbiamo optato per il 3D Mark 2000, che esegue una serie di 22 test sul sottosistema grafico, in modo da esaminare approfonditamente ogni reparto della scheda.
• *Quake 3: Arena* è stato utilizzato alla risoluzione di 1024x768, a una profondità di colore di 32 bit, con tutti i dettagli al massimo e impiegando il Vertex Lightning. La demo utilizzata è la Demo001, presente sia sulla versione demo che su quella completa del gioco.
• 3D Mark 2000 è stato utilizzato alle risoluzione di 1024x768 e 32 bit. Per le schede Nvidia abbiamo fatto uso sempre della versione 6.50 dei driver Detonator, l'ultima distribuita al momento delle prove; mentre per le altre schede abbiamo scaricato dai siti dei produttori i driver più aggiornati. Il monitor è stato configurato a una frequenza di 75 Hz, mentre sia il Vertical Sync sia l'Antialiasing sono stati disabilitati in tutte le prove. La macchina utilizzata per i test era composta da un processore Pentium III a 800 MHz (133x6), 128 MB di RAM a 133 Mhz, e un Hard Disk Fujitsu de 20 GB.

UN FRIGORIFERO NEL CASE

Spingere una scheda oltre il limite, come già detto in precedenza, ne migliora le prestazioni provocando un sensibile aumento della temperatura. Se decidiamo di alzare i valori di poco non dovrebbero esserci problemi di stabilità, ma i veri fanatici non si accontentano di qualche frame in più. In questo caso è necessario ridurre il più possibile la temperatura, così da "spremere" al massimo il clock. Il metodo migliore è quello di applicare dissipatori più efficienti e ventoline più veloci sulla memoria e sul chip. L'operazione, ovviamente, richiede un minimo di esperienza. Se non sappiamo quello che stiamo facendo, faremmo meglio a rivolgerci a un esperto o a lasciar perdere e accontentarci, visto che il rischio è quello di rendere inservibile (in gergo "friggere") una costosa scheda grafica.

ANTIALIASING: QUANTO INCIDE?

Ultimamente si fa un gran parlare del FSAA. Il Full Scene Antia Aliasing, infatti, è una delle caratteristiche su cui 3DFX ha spinto molto per le sue linee di Voodoo 5, tanto che gli altri produttori hanno implementato questa funzione nelle loro schede. Abbiamo voluto vedere quanto l'FSAA può incidere sulle prestazioni e abbiamo ottenuto risultati non certo incoraggianti. Utilizzando, infatti, una 3D Prophet MX con *Quake 3: Arena* alla risoluzione di 1024x768 a 32 bit e attivando l'antialiasing 2x2, la Demo001 del gioco è passata da 69.2 FPS a 15.9 FPS!
Per questo motivo i produttori di hardware consigliano di attivarlo solo quando si lavora alla risoluzione di 640x480: in questo caso abbiamo ottenuto un più accettabile valore di 40.7 FPS, anche se ancora lontano dai 69.2 FPS. Che senso ha attivare una simile funzione, se poi si è costretti ad abbassare di molto la risoluzione per ottenere una giocabilità accettabile? Le cose cambiano con la GeForce 3, che non risente di cali di prestazioni così bruschi.

FSAA ATTIVO



FSAA NON ATTIVO



UNA PRIMA OCCHIATA ALLA GeForce 3

Nvidia continua la sua cavalcata trionfale, sfornando chip sempre più potenti: GMC getta un primo sguardo sul nuovo NV20!

3D PROPHET III

Produttore: Hercules **Distributore:** Guillemot **Prezzo:** L. 1.399.000

Pur essendo rimasta l'unica azienda sul mercato a proporre soluzioni per videogiocatori esigenti, Nvidia non accenna a rallentare i suoi ritmi produttivi. A breve distanza dal lancio del chip GeForce 2 Ultra, infatti, abbiamo fra le mani l'atteso GeForce 3, nome in codice NV20. È un chip che sulla carta promette prestazioni da favola, posizionandosi un gradino sotto l'NV25 che andrà a equipaggiare la console XBOX di Microsoft. Questo processore è il cuore della scheda 3D Prophet III di Hercules.

I dati parlano chiaro. 57 milioni di transistor sul chip, 800 miliardi di operazioni al secondo e una serie di nuove funzioni mai implementate su una scheda per "semplici" giocatori. Si tratta, insomma, di un gioiellino di ingegneria che solo fino a qualche anno fa era impensabile anche su una workstation grafica. La più grossa innovazione apportata dal GeForce 3 riguarda i **Vertex Shader**, che consentono di modificare in tempo reale le geometrie dei poligoni, migliorando in maniera drastica la qualità delle animazioni (soprattutto quelle dei vestiti e quelle dei volti); le espressioni dei personaggi risulteranno di conseguenza più verosimili, così come la sincronia labiale durante i dialoghi. Un'altra funzione delle schede GeForce 3 è il supporto al **Pixel Shader**, il cui compito consiste nel rendere più realistiche le texture, soprattutto quelle organiche come pelle, capelli, barba ma anche bucce d'arancia, legno e in generale tutti i materiali definibili attraverso funzioni matematiche. Il **Dot Bump Mapping** e il **Blinn Bump Mapping** (quest'ultimo più "avido" di risorse), invece, dovrebbero garantire una resa migliore delle superfici non lisce. Al contrario degli altri metodi per simulare le mappe di rilievo (increspature dell'acqua, graffi su armature, fori di proiettile), infatti, questi sistemi calcolano la rifrazione della luce su ogni pixel.

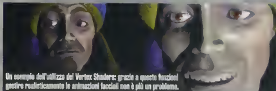
Finora, abbiamo parlato di una serie di nuove funzioni che non incrementano la velocità di esecuzione dei programmi e che attualmente non sono supportate da nessun gioco, ma le novità non si fermano certo qui. Il controller della memoria è stato interamente riprogettato per sfruttare meglio la banda passante disponibile. Il grosso problema delle schede video, infatti, non risiede tanto nella potenza di calcolo, quanto nella difficoltà di trasferire i dati attraverso il bus a una velocità accettabile. Grazie alla **Lighspeed Memory Architecture**, i rallentamenti dovrebbero essere, se non risolti, per lo meno molto attenuati rispetto ai chip della precedente generazione.

Messe da parte le fredde nozioni, con cui si potrebbero riempire decine di pagine, è ora di passare ai fatti: come si comporta la GeForce 3 "su strada"? Visto che al momento di andare in stampa i driver definitivi non erano ancora disponibili, non pubblicheremo grafici e tabelle, basandoci invece sulle impressioni di gioco suscitate dalla 3D Prophet III.

Come abbiamo già sottolineato, le migliorie apportate dalle schede GeForce 3 sono basate per lo più sulle nuove funzioni introdotte con DirectX 8, attualmente non utilizzate dai titoli in commercio. Non aspettiamoci, quindi, di vedere *Quake 3* schizzare a 300 fps. Quando usciranno giochi che sfrutteranno i Vertex Shaders e i Pixel Shaders, le vecchie GeForce 2 Ultra impallidiranno al confronto, ma attualmente i vantaggi si notano soprattutto utilizzando il FSAA.

Con la GeForce III, infatti, è finalmente possibile giocare con l'Antialiasing attivato anche ad alte risoluzioni, senza per questo notare un brusco calo di prestazioni. Certo, i frame diminuiscono quando la funzione è attiva, ma rimangono tuttavia su valori piuttosto elevati, consentendo quindi di giocare al meglio. Estremamente interessante anche il nuovo algoritmo studiato dagli ingegneri dell'Nvidia, il **Quincunx**, grazie al quale è possibile ottenere una qualità molto vicina all'Antialiasing 4x4, pur raggiungendo prestazioni simili a quelle di un più semplice Antialiasing 2x2.

Naturalmente, per un verdetto definitivo è preferibile attendere l'arrivo di driver stabili ma, tirando le somme, la scheda dei sogni sembra dedicata a chi può permettersi di spendere cifre enormi (si parla di oltre 1.400.000 Lire!), nell'attesa che vengano distribuiti i primi giochi capaci di sfruttarne a pieno le nuove funzionalità. Per tutti gli altri, meglio ripiegare su schede meno all'avanguardia ma più appetibili, grazie alla prevedibile diminuzione dei prezzi.



Un esempio dell'utilizzo dei Vertex Shaders: grazie a queste funzioni gestire realisticamente le animazioni facciali non è più un problema.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB DDR

PROCESSORE: GEFORCE 3

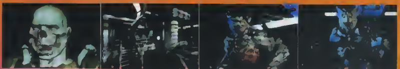
SUPPORTO DVD: SI

USCITA TV: SI

NOTE: Sistema di raffreddamento particolarmnete curato.

DOOM 3: UN DEMO D'ECCEZIONE

La GeForce 3 è stata presentata insieme a uno dei titoli più attesi degli ultimi anni: *Doom 3*! Carmack stesso ha presentato una technology demo che mostrava il suddetto gioco in azione, svelando così le potenzialità di un processore grafico che non viene sfruttato a pieno dai giochi attualmente presenti sul mercato. Inutile dire come tale presentazione abbia lasciato tutti a bocca aperta, soprattutto se si considera che quello che veniva mostrato sullo schermo non era un filmato: tutto veniva calcolato in tempo reale!



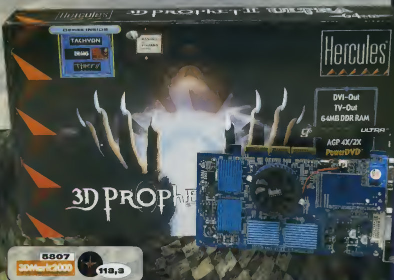
HERCULES 3D PROPHET 2 ULTRA

Produttore: Hercules **Distributore:** Guillemot **Prezzo:** L. 1.350.000

La prima impressione, non appena tolta la scheda dalla scatola, è quella di trovarsi davanti a un prodotto che fa qualche concessione di troppo al look. Il perché è da ricercarsi nella particolare colorazione di scheda e dissipatori: un blu elettrico che indubbiamente colpisce l'occhio. Il dissipatore del chip grafico è molto sofisticato, si tratta di una struttura cilindrica con la ventola incassata all'interno, in modo da garantire un miglior riciclo dell'aria. Per quanto riguarda le uscite disponibili troviamo una normale VGA, un connettore DVI, per i fortunati possessori di un costoso monitor digitale, e la classica S-Video, per godersi i DVD sul televisore di casa.

Grazie all'ottimo chip e ai 64 MB di memoria DDR le prestazioni sono eccezionali e facilmente migliorabili, vista la predisposizione all'overclock di questa scheda. I driver forniti da Hercules, inoltre, permettono la modifica della maggior parte dei parametri, senza la necessità di ricorrere a utility di terze parti come il GeForce Tweaking Utility.

L'unico neo consiste in una scarna dotazione software che, oltre all'utility 3Deep (presente praticamente in tutte le schede Nvidia della rassegna) e al lettore di DVD PowerDVD, non offre altro. Un peccato, soprattutto considerando che Asus regala un gioco come *Soldier of Fortune* con il suo modello di punta.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB DDR

PROCESSORE: GEFORCE 2 ULTRA

SUPPORTO DVD: Sì

USCITA TV: Sì

NOTE:

E' presente anche l'uscita DVI; ottimo il sistema di raffreddamento.

5807 3DMark2000 — 118,3

HERCULES 3D PROPHET 2 MX

Produttore: Hercules **Distributore:** Guillemot **Prezzo:** L. 266.000

Come la sorella maggiore, anche la Prophet 2 MX è caratterizzata dal colore blu elettrico di scheda e dissipatore. Quest'ultimo è presente solo sul processore, visto che i 32 MB di memoria SDRAM non "viaggiano" a frequenze troppo elevate, e conseguentemente non scaldano troppo.

Al contrario della maggior parte delle schede che utilizzano il GeForce MX, quella fornita da Hercules non è dotata di funzionalità aggiuntive come Input/Output video o il Twin View, probabilmente nell'ottica di contenere i costi e di offrire una soluzione adatta al gioco senza spendere cifre esorbitanti. Le prestazioni sono generalmente buone, così come la tolleranza all'overclock, migliorabile montando una comune ventola per CPU sul dissipatore del chip. La mancanza di un bundle software degno di questo nome (non è presente nemmeno l'usuale lettore DVD) e di funzionalità aggiuntive relegano questa scheda a una fascia di utenti interessati unicamente a contenere le spese.

3530 3DMark2000 — 69,2



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 32 MB

PROCESSORE: GEFORCE 2 MX

SUPPORTO DVD: Sì

USCITA TV: NO

NOTE: La scheda più economica della rassegna.

ATI RADEON 64 MB DDR VIVO

Produttore: ATI | **Distributore: ATI** | **Prezzo: L. 599.000**

ATI è sicuramente uno dei produttori di schede video più noti, soprattutto nel campo degli uffici e degli appassionati di multimedia. Questa azienda, infatti, si è sempre concentrata più sulle funzionalità che sulle prestazioni pure, almeno in ambito PC. La Radeon rappresenta un'inversione di tendenza, dal momento che si pone come diretta antagonista delle GeForce grazie al motore T&L (Transform & Lightning) integrato. Non vengono comunque a mancare le opzioni di contorno alle quali ATI ci ha abituato. La sigla VIVO, infatti, sta proprio a indicare le possibilità di acquisire filmati e di connettere la scheda a un normale televisore. Essendo però la Radeon progettato principalmente per i giocatori, le opzioni non sono sofisticatissime. Se siamo interessati a questo genere di prestazioni, meglio optare per il modello All In One Wonder che, oltre al sintonizzatore RF, include un comodo breakout box.

Entrate e uscite sono disponibili nel solo formato composito (decisamente non paragonabile al S-Video come qualità) e sono posizionate sul retro della scheda, rendendo scomoda la connessione con nuove periferiche.

Le prestazioni sono buone, non certo paragonabili a quelle di una GeForce 2 Ultra, ma comunque superiori a quelle delle schede basate su chip GeForce MX. Con tutta probabilità, le potenzialità di questa scheda sono destinate a crescere con le versioni successive dei driver. Attualmente, infatti, alcuni giochi creano dei problemi di visualizzazione, mentre altri non girano come potrebbero, soprattutto alla luce dei 64 MB di memoria DDR con cui è equipaggiata la Radeon.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB DDR
PROCESSORE: RADEON
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: SI
NOTE:
Sono presenti I/O video sul pannello posteriore. Peccato per la mancanza di un Breakout Box.



MATRIX GTS 32 & 64 MB

Produttore: Typhoon | **Distributore: Anubis** | **Prezzo: L. 492.000/610.000**

Queste schede si posizionano in una fascia di prezzo più abbordabile rispetto ad altri prodotti presenti nella nostra rassegna. Utilizzano, infatti, un processore "normale". La dotazione di memoria varia per i due modelli, 32 o 64 MB, ma DDR in entrambi i casi. Il fatto che non ci sia il loghino "Ultra" non deve dare adito a preoccupazioni, dal momento che si riesce in ogni caso a giocare in maniera più che dignitosa a tutti i giochi, anche quelli più recenti.

Certo, gli utenti più esigenti cercheranno il massimo delle prestazioni, ma anche questa soluzione più economica non sfigura di certo. Si nota l'assenza di caratteristiche alle quali siamo ormai abituati: niente uscita TV, se non acquistando un modulo opzionale, e bundle software praticamente inesistente: il CD incluso nella confezione contiene solamente i driver e il manuale in formato PDF.

La scelta fra i due modelli dovrebbe basarsi più che altro sui quattrini a nostra disposizione, visto che attualmente sono pochi i titoli che traggono vantaggio dalla dotazione aggiuntiva di memoria.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64/32 MB
PROCESSORE: GEFORCE 2
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: NO
NOTE:
Bundle Inesistente



32 o 64 MB?

Al contrario della memoria di sistema, che non basta mai, viene da chiedersi se in effetti sia davvero utile avere più di 32 MB di RAM sulla scheda video, alla luce di una differenza di prezzo non certo trascurabile. Abbiamo fatto dei test con la scheda della Matrix, in entrambe le versioni, valutando i reali benefici di tale scelta. I test con 3D Mark 2000 hanno evidenziato dei leggeri miglioramenti, anche se non molto evidenti: da 4735 a 4869, dal momento che questo benchmark include alcune prove che sfruttano completamente i 64 MB di memoria presenti sulle schede. Con *Quake 3: Arena*, invece, le cose cambiano e si nota una leggera flessione delle prestazioni. Con 32 MB di memoria installati abbiamo ottenuto 94,4 FPS, mentre con la versione a 64 MB della scheda non si va oltre i 93 FPS. Una differenza comunque invisibile a occhio nudo. Attualmente, quindi, non vale la pena spendere tanti soldi, dal momento che non ne otterremo benefici. Bisogna considerare che queste schede sono disponibili sul mercato da poco tempo, e che probabilmente a breve vedremo titoli che renderanno un tale investimento più appetibile.

VOODOO 5500

Produttore: 3DFX **Distributore:** Actebis **Prezzo:** L. 639.000

La tanto attesa nuova generazione di schede 3DFX è finalmente arrivata. Attualmente, però, l'unico modello disponibile capace di erogare una certa potenza è la Voodoo 5500, equipaggiata con due chip VSA-100 che lavorano in parallelo, e con un totale di 64 MB di RAM. Purtroppo, quello che sarebbe dovuto essere il modello di punta, ovvero la Voodoo 6000 dotata di ben quattro VSA-100 e 128 MB di RAM, non vedrà mai la luce. La 5500 è comunque sufficientemente potente per giocare senza problemi, anche se non si riescono a raggiungere le prestazioni di una GeForce 2 Ultra. 3DFX è stata la prima casa a implementare sulle sue schede il FSAA, ma anche in questo caso rimangono i problemi relativi al drastico calo del frame rate quando questa funzione è attivata. Non si presentano gli stessi problemi con le altre funzioni, come il Motion Blur e il Depth of Field, che aumentano visibilmente la qualità complessiva della scena senza rallentare esageratamente i giochi. Si tratta quindi di un buon prodotto, privo purtroppo di funzioni aggiuntive come l'uscita TV (strano, dal momento che comunque la scheda accelera le funzioni di decompressione dei filmati MPEG 2 e dei vari Input/Output, presenti invece nella meno potente Voodoo 3500 E-TV. Gli interrogativi, più che altro, sono relativi al futuro di questa scheda, visto che l'azienda che la produce è stata acquisita da Nvidia.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB
PROCESSORE: 2 VSA100 IN SLI
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: NO
NOTE:
La Voodoo 5500 offre il miglior FSAA di tutte le schede provate; è inoltre l'unica a supportare le Glide.



3D BLASTER ANNIHILATOR 2 ULTRA

Produttore: Creative **Distributore:** Creative **Prezzo:** L. 1.329.000

Creative è uno dei produttori più noti nel campo delle schede video e questo modello rappresenta la punta di diamante dell'azienda. Vanta, infatti, il prestigioso processore GeForce 2 GTS Ultra e 64 MB di RAM DDR. Le prestazioni sono ovviamente eccezionali, in linea con quelle di prodotti analoghi, ma è nel valore aggiunto che questa scheda è carente: i driver sono validi, pur non risultando flessibili come le soluzioni di altri produttori, e non è presenta l'uscita S-Video. Buono il bundle, che comprende la versione completa di *MDK 2* e Laval Player, un lettore di file multimediali (MP3, Wav e altri) in grado di visualizzare delle belle immagini in 3D che si muovono a tempo con la musica, simile ai vari plugin per Winamp, ma più spettacolare della maggior parte di essi.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB DDR
PROCESSORE: GEFORCE 2 ULTRA
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: NO
NOTE:
MDK 2 in bundle.



ASUS V7700 ULTRA

Produttore: Asus **Distributore:** CDC - Frael **Prezzo:** L. 1.200.000

Iniziamo la nostra rassegna con l'esemplare di punta di Asus, basato su un chip GeForce 2 Ultra con 64 MB di memoria DDR (Double Data Rate molto più veloce della normale SDRAM). Le prestazioni sono di tutto rispetto, ai massimi livelli della categoria, ma il valore aggiunto degli ottimi driver Asus è un fattore di cui tenere conto. Questa scheda è nata per i veri appassionati e la tecnologia Smartdoctor ne è la dimostrazione. Avremo, infatti, la possibilità di controllare costantemente la velocità di rotazione della ventola, la temperatura del chip grafico e addirittura i valori relativi all'alimentazione della scheda. Ma non è finita qui.

Nel caso vengano raggiunte temperature critiche, la scheda inizierà a funzionare a una frequenza inferiore, in modo da non rischiare di rovinarsi. È inoltre possibile gestire dinamicamente le frequenze di funzionamento, in modo che il chip lavori a pieno regime solamente quando se ne presenta la necessità, ovvero quando si gioca o si utilizzano applicazioni che fanno un impiego [illegible] del 3D. In questo modo [illegible] e si aumenta la st[illegible] del sistema, prolungando la vita delle varie componenti [illegible]. Per quanto riguarda le prestazioni non [illegible] che siamo ai vertici della categoria. Ne[illegible] mettere in ginocchio questa scheda, nemmeno a[illegible] 32 bit di profondità di colore. Certo, i prezzi non [illegible] più [illegible] ma siamo comunque allineati con le altre schede della s[illegible] qualità (e la velocità) si pagano, e anche care! Sottolineiamo la presenza della versione completa di *Soldier of Fortune* nel bundle, insieme ad Asus DVD2000, un lettore software di DVD.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 64 MB DDR
PROCESSORE: GEFORCE 2 ULTRA
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: NO
NOTE:
Ottimo il supporto dei driver, che permette di tenere sotto controllo anche la temperatura della scheda.



ASUS V7100 DELUXE COMBO

Produttore: Asus **Distributore:** CDC - Frael **Prezzo:** L. 516.000

La V7700 Ultra è il modello di punta della Asus, dedicato a chi [illegible] massimo nei giochi 3D, mentre la V7100 Deluxe Combo, pur rimanendo una valida scelta anche per i videogiocatori, è dotata di una serie di funzioni aggiuntive mirate all'appassionato che utilizza il PC come stazione multimediale.

Basata sul chip GeForce 2 MX e con 32 MB di SDRAM, questa scheda presenta una serie connettori utili a chi vuole fare Video Editing. Oltre alla normale uscita VGA, infatti, troviamo un ingresso e un'uscita Svideo e un sintonizzatore RF, per ricevere sul PC le trasmissioni televisive. Sono forniti in dotazione anche degli occhiali stereoscopici, per visualizzare in 3D qualsiasi gioco compatibile Direct3D o OpenGL.

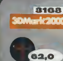
Fra i programmi in bundle spiccano il Digital VCR e Ulead Videostudio. Il primo permette di controllare il sintonizzatore RF presente sulla scheda e fa le veci di un vero e proprio videoregistratore [illegible] di [illegible] disk filmati compressi di formato D1 [illegible] soluzioni PAL [illegible] comoda funzione TimeShift, con cui registreremo u[illegible] contemporaneamente ne rivedremo un[illegible] Ulead [illegible] invece, è un software di editing per filmati c[illegible] MPEG [illegible] sarà possibile sfruttare da subito le caratteristiche [illegible] scheda.

Parlando di prestazioni in campo giochi bisogna dire [illegible] ovviamente inferiori a quelle ottenibili dalle schede equipaggiate con [illegible] GTS 2 [illegible] rimangono [illegible] comunque [illegible] livelli accettabili, soprattutto disponendo di un processore abbastanza veloce.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 32 MB
PROCESSORE: GEFORCE 2 MX
SUPPORTO DVD: SI
USCITA TV: SI
NOTE:
La più ricca della rassegna per dotazione: sono presenti I/O video, uscita TV e occhialini 3D.



MATRIX 2 MX

Produttore: Typhoon **Distributore:** Anubis **Prezzo:** L. 286.000

[illegible] della Matrix [illegible] il processore GeForce MX, [illegible] GeForce 2 GTS montate sulle sue [illegible]. Le prestazioni sono dunque inferiori, anche se l'utente [illegible] guadagnare molto in termini di funzionalità aggiuntive. [illegible] presenti, oltre al connettore VGA, due uscite TV, una in composito e l'altra in S-Video. Quest'ultima è comoda per connettere anche apparecchi televisivi non recentissimi, a prezzo di una qualità video inferiore. Purtroppo, nella confezione è presente il solo cavo composito, mentre quello S-Video va acquistato a parte. Il Twin View è pienamente supportato e si possono visualizzare contemporaneamente aree separate del desktop sul monitor e su un televisore. La dotazione di memoria è standard, 32 MB di SDRAM, mentre non sono stati utilizzati particolari accorgimenti per il raffreddamento come del resto accade per tutte le schede che montano questo processore. Al contrario degli Ultra, infatti, il calore generato dal chip non è eccessivo e un semplice dissipatore passivo basta per mantenere la [illegible] temperature [illegible]. [illegible] modelli di schede Matrox, il software in dotazione non è esaltante. Viste le funzionalità della [illegible] piacevole trovare anche un lettore di DVD software, presente praticamente in ogni scheda di questa fascia. È doveroso sottolineare come il prezzo sia tra i più bassi della rassegna [illegible] la presenza dell'uscita TV.



CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA: 32 MB

PROCESSORE: GEFORCE 2 MX

SUPPORTO DVD: SI

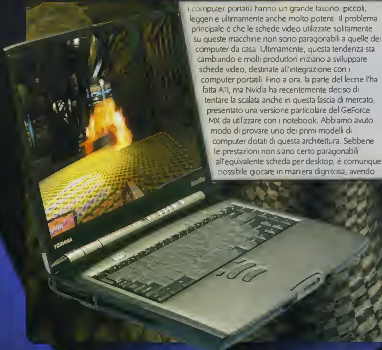
USCITA TV: SI

NOTE:

L'uscita TV è disponibile solo in formato composito.



E SE VOGLIAMO GIOCARE A QUAKE IN TRENO?

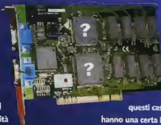


I computer portatili hanno un grande fascino: piccoli, leggeri e ultimamente anche molto potenti. Il problema principale è che le schede video utilizzate solitamente su queste macchine non sono paragonabili a quelle dei computer da casa. Ultimamente, questa tendenza sta cambiando e molti produttori iniziano a sviluppare schede video, destinate all'integrazione con i computer portatili. Fino a ora, la parte del leone l'ha fatta ATI, ma Nvidia ha recentemente deciso di tentare la scalata anche in questa fascia di mercato, presentato una versione particolare del GeForce MX da utilizzare con i notebook. Abbiamo avuto modo di provare uno dei primi modelli di computer dotati di questa architettura. Sebbene le prestazioni non siano certo paragonabili all'equivalente scheda per desktop, è comunque possibile giocare in maniera dignitosa, avendo l'accortezza di non esagerare con la risoluzione e il dettaglio. La configurazione della macchina giuntaci, un Toshiba Satellite 2800-500, consisteva in un Pentium 3 a 800 Mhz, 128 MB RAM, hard disk Toshiba da 20 GB, schermo TFT da 15", masterizzatore 4X Toshiba capace di leggere anche i DVD 3, scheda video GeForce2 Go con 16 MB RAM. Insomma... un sistema di fascia alta! Utilizzando le stesse impostazioni della rassegna delle schede video, abbiamo ottenuto un valore di **31.2** FPS con *Quake 3. Arena*, mentre il 3D Mark 2000 si è attestato sul **1786**. Certo, si tratta di prestazioni un po' basse rispetto a quelle delle schede provate, ma va ribadito che l'alta risoluzione, il dettaglio al massimo e la profondità di colore impostata a 32 bit non sono certo consigliabili su un portatile. Passando da 32 a 16 bit, ad esempio, tutti i giochi più recenti risultano accessibili a questa macchina.



A QUESTO PUNTO CONCLUDIAMO!

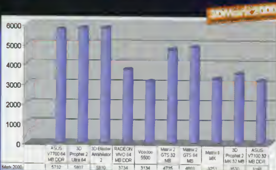
Dopo aver analizzato a fondo le varie schede e i grafici relativi alle loro prestazioni siamo in grado di tirare le somme. Le GeForce 2 Ultra svettano in cima alla classifica, sia per le dotazioni sia per le prestazioni, sensibilmente superiori a quelle della concorrenza. C'è da dire che il loro costo è scoraggiante, dal momento che con quella cifra (L.1.300.000 circa) si può quasi comprare un computer intero, monitor escluso. Con l'uscita delle GeForce 3 questo valore è destinata a scendere, ma non di troppo, e rimarrà sempre al di sopra del milione. Nella fascia media, Nvidia rimane sempre in testa, dal momento che il rapporto prezzo/prestazioni risulta a vantaggio delle GeForce 2 MX. Queste schede, infatti, sono adatte a far girare più che degnamente tutti i titoli recenti, e dotate di molte caratteristiche utili a un utente casalingo. Il Twin View può tranquillamente soppiantare il Dual Head di Matrox per qualità e funzionalità, e la possibilità di acquisire filmati le rende molto interessanti per un utilizzo amatoriale. ATI e Matrox hanno dalla loro ottimi sistemi per la decompressione dei flussi Mpeg2 dei DVD, ma calcolando i prezzi attuali dei processori (un P3 500 MHz o equivalente è sufficiente per vedere un film senza accelerazione), la scelta risulta utile più che altro a chi deve aggiornare un vecchio sistema. Le Radeon si pongono a metà strada fra GeForce 2 MX e Ultra. Rappresentano un'ottima scelta per qualsiasi utilizzo, anche se a causa dei driver possono presentare alcuni problemi con certi giochi.

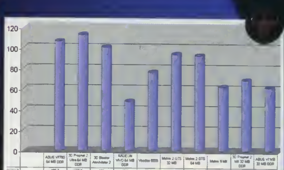


Le Voodoo 5500 sono sicuramente delle ottime schede, ma l'acquisizione della 3DFX da parte di Nvidia pone una serie di dubbi sulla validità dell'investimento: i driver verranno aggiornati in futuro? L'assistenza è garantita?

Un altro elemento da tenere in considerazione in fase di acquisto riguarda quale prodotto scegliere all'interno di una stessa fascia. Per esempio, se abbiamo deciso di orientarci verso una GeForce MX, si pone anche il problema di stabilire la marca della scheda. Calcolando che le differenze in termini di prestazioni fra un produttore e l'altro sono quasi inesistenti, è bene fare attenzione alla dotazione. Abbiamo davvero bisogno delle funzionalità Twin View? Se così non fosse, è possibile risparmiare qualcosa acquistando una scheda che non le implementi. Lo stesso discorso vale per i programmi in regalo con ogni scheda. Se possediamo già un lettore DVD, o dei giochi presenti in un particolare pacchetto, è meglio cercare altrove o acquistare una versione OEM, cioè priva dell'imballaggio e del software a esclusione dei driver. In questi casi, infatti, il prezzo è leggermente più basso. Anche i driver hanno una certa importanza nella scelta della scheda, a meno di utilizzare quelli generici forniti da Nvidia, più aggiornati ma privi di funzionalità aggiuntive come editing video e simili. Sotto questo profilo, i driver di Asus ci sono sembrati i migliori, dal momento che permettono di controllare ogni minimo aspetto della scheda (anche se non tutti gli utenti hanno le competenze per trarre un effettivo vantaggio da tanti parametri). Seguono a ruota i driver offerti da Hercules che, pur essendo meno flessibili di quelli Asus, offrono comunque un buon margine di controllo.

GIOCHI COMPUTER





I TERMINI GIUSTI

S-Video: Un tipo di connessione per collegare le schede video a normali televisori. Fra le varie disponibili è quella che offre la miglior qualità.

Composito: Un altro tipo di connessione per televisori. L'ingresso per il segnale composito è presente su tutti gli apparecchi televisivi, ma la qualità è inferiore al S-Video.

DVI: Uscita digitale utilizzata per connettere monitor TFT che supportano questo standard: nel caso se ne possieda uno è consigliabile utilizzarla. Il segnale digitale non subisce conversioni e la qualità risulta elevatissima.

Dissipatore: Lamina di metallo o di altro materiale dalla forma particolare, studiata per assorbire la maggior quantità di calore ed evitare che i componenti su cui è installata possano danneggiarsi.

Breakout Box: Una periferica da appoggiare sulla scrivania che contiene prese di ingresso e uscita (input e output). Comoda per evitare di collegare le periferiche utilizzando le connessioni poste dietro il case.

DDR RAM (Double Data Rate RAM): Un particolare tipo di memoria che "viaggia" a velocità doppia rispetto alla normale SDRAM, sfruttando sia la fase ascendente che discendente del segnale.
Utilizzata nelle schede video di ultimissima generazione e ultimamente anche come memoria di sistema (per ora la supportano solo i processori AMD), è un'ottima scelta per chi cerca prestazioni elevate. Il costo elevato è un freno alla sua diffusione.

IL SISTEMA GIUSTO

Sempre più potente ed economico: con una cifra inferiore ai 10 milioni di Lire è ormai possibile portarsi a casa una vera e propria workstation, con una potenza paragonabile ai modelli di Silicon Graphics immessi sul mercato solo qualche anno fa, considerati al tempo dei veri e propri mostri di potenza

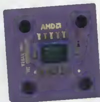
OCCHIO AL CALORE!

Se dobbiamo procedere all'acquisto di un nuovo computer è bene fare caso anche al case, particolare solitamente trascurato dal momento che questa componente non incide sulle prestazioni delle macchina. In realtà se vogliamo un sistema stabile e facilmente aggiornabile è meglio spendere qualche lira in più per un modello tower (spazio permettendo), dotato di un alimentatore da almeno 250 Watt. In questo modo avremo più spazio per eventuali nuove periferiche, e le componenti saranno facilmente accessibili. Non trascurabile inoltre il miglior ricambio dell'aria, che contribuisce a rendere il sistema più stabile e a prolungare la vita delle varie periferiche.

PROCESSORE

- Sistema ideale. Athlon 1200 MHz **L.735.000**
- Sistema medio: Athlon 900 **L.390.000**
- Sistema base: AMD Duron 800 MHz **L.210.000**

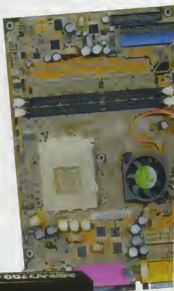
Questa parte della classifica rimane invariata, anche perché ultimamente non sono stati rilasciati nuovi processori al di la del Pentium 4, attualmente troppo costoso e poco ottimizzato per le attuali applicazioni. In attesa dell'annunciato Thunderbird a 1.3 GHz godiamoci dunque l'ottimo modello a 1.2 GHz, che pur essendo economico è in grado di soddisfare qualsiasi esigenza videoludica.



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS A7M266 **L.505.000**
- Sistema medio: Biostar M7MIA **L.400.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.280.000**

Sono finalmente disponibile schede madri per Athlon con il supporto per le memorie DDR, meno costose delle Rambus proposte da Intel. L'unico neo di questa scelta è la difficile reperibilità di questo tipo di RAM, anche se la situazione dovrebbe cambiare nel breve periodo.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale 256 MB PC133 **L.199.000**
- Sistema medio: 128 MB **L.99.000**
- Sistema base. 64 MB **L.59.000**

Nell'attesa della disponibilità delle memorie DDR, frenata più che altro dai problemi legali con la Rambus Inc., un'azienda più interessata a citare altri in tribunale che a migliorare i suoi prodotti, i prezzi della RAM sono al minimo storico, e non ci sono motivi per non avere almeno 128 MB di memoria PC 133.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale. Schede con processore GeForce2 GTS Ultra 64 MB **L.1.300.000**
- Sistema medio Schede con processore GeForce MX 32 MB **L.290.000**
- Sistema base. TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.180.000**

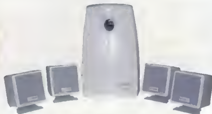
Nello special presente in questo numero abbiamo analizzato parecchie schede dedicate ai giocatori incalliti, e le vincitrici sono quelle equipaggiate di GeForce 2 Ultra. Certo, il prezzo è davvero elevatissimo, e se non ce la sentiamo di affrontare una simile spesa, le GeForce 2 MX rimangono ottime per tutti gli utilizzi pur essendo molto più abbordabili.



CASSE

- Sistema ideale: Teac PowerMax 1500 L.700.000
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1500 L.185.000
- Sistema base. Un paio di casse stereo L. 30.000

Indipendentemente dalla scheda audio presente nel sistema, il sistema di Teac è eccellente, visto la buona qualità audio, il supporto per ogni tipo di entrata analogica e digitale e il decoder Dolby Digital integrato. Il nuovo sistema di casse economico fornito da Creative non delude, e supera quello precedente grazie alla miglior resa dei bassi e al design più elegante del sub woofer.





MONITOR

- Sistema ideale: Hitachi CM813ET 21" L.2.400.000
- Sistema medio. AOC GLR+ 19" L. 740.000
- Sistema base: Daewoo 719B 17" L. 469.000

PEr chi vuole il massimo un bel 21" di qualità è la scelta ideale, anche se il prezzo esorbitante può scoraggiare.In questo caso la scelta non può che ricadere su un 19: quello della AOC non è il migliore fra quelli disponibili sul mercato, ma le sue generose dimensioni, unite a una qualità discreta e a un prezzo bassissimo lo rendono ideale per il sistema medio. L'utente base dovrebbe invece orientarsi su un economico 17", come quello proposto da Daewoo.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: Game Theater XP L.439.000
- Sistema medio. SoundBlaster Live! Player 5.1 L.200.000
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 135.000

La Sounblaster Live! Platinum è stata scalzata dal podio dopo parecchio tempo: la Game Theater XP infatti costa leggermente di meno, è dotata delle stesse funzionalità ma anche di un breakout box davvero elegante e funzionale, che non sfigurerà sulla nostra scrivania. Per il resto non ci sono altre variazioni, visto che sulla fascia più economica Creative è imbattibile.





LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 16x/10x/40x IDE L.964.000
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer L.285.000
- Sistema base: CD-ROM 52x L. 95.000

Con l'avvento dei sistemi Dolby Digital e relativi decoder a basso costo, l'acquisto di un lettore DVD si fa sempre più interessante, anche perché sono ormai tantissime le schede video con uscita TV e funzioni per migliorare la visione dei film registrati su questo formato. Chi vuole il massimo difficilmente potrà fare a meno di un masterizzatore, e suggeriamo il PLextor in quanto velocissimo, affidabile e basato sulla tecnologia Burn Proof, che elimina il rischio di "bruciare" i CD, anche se decidiamo di giocare durante la masterizzazione.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 L.910.000
- Sistema medio: IBM DTLA-307045, 45 GB EIDE L.430.000
- Sistema base: Quantum Fireball 20 GB EIDE L.329.000

I dischi IBM sono calati ulteriormente di prezzo, e rimangono in vetta alle classifiche per quanto riguarda le prestazioni. Un utente deciso ad avere il meglio dovrebbe optare per il modello a 75 GB, mentre tutti gli altri non dovrebbero scendere sotto i 45 GB, visto anche le trascurabili differenze di prezzo. Se il budget è molto ristretto si può risparmiare qualcosa con il Quantum Fireball da 20 GB, che rimane una capacità di tutto rispetto.



MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer L. 110.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base. Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

L'Intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, anche se ormai tutte le marche stanno proponendo dispositivi con questa tecnologia. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 8.262.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.054.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.700.000 (lim. 1.700.000)

IL MESE PROSSIMO UN ALTRO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

GUIDA AL CD

I demo sono sempre più sostanziosi e, nonostante la diffusione delle connessioni telefoniche flat rate, il loro scaricamento si dimostra spesso scomodo e costoso, soprattutto se si dispone di un semplice modem analogico. Per fare un esempio, il demo del mese *Giants* occupa ben 103 MB. Fortunatamente ci pensa GMC, con il suo CD sempre colmo di materiale interessante. Questo mese, oltre al già citato *Giants*, possiamo provare l'ultima versione del bellissimo gioco di basket della Electronic Arts *NBA Live*, nella sua edizione aggiornata al 2001, così come *Offroad* della Rage, un simpatico titolo che ha per soggetto le gare tra vetture fuoristrada, e tanti altri demo succulenti. Molto corposa la sezione dedicata ai mod, che contiene quelli citati nello speciale "Giochi di Guerra", pubblicato questo mese da pagina 36. Se poi vogliamo spremere al massimo la nostra scheda video, troveremo tutti i driver aggiornati per gli acceleratori grafici più diffusi, nonché i programmi per "smanettare" coi parametri più oscuri di cui parliamo nello speciale sulle schede 3D a pagina 62.

DEMO DEL MESE

GIANTS: CITIZEN KABUTO

VIRGIN

P2 350 MHz, 64 MB RAM, 130 MB su disco fisso, scheda 3D con 8 MB RAM (Direct 3D)

Un'isola e tre diverse razze che lottano per il predominio; la trama di *Giants* non sarà la più originale che abbiamo sentito, ma lo schema di gioco si dimostra decisamente innovativo. Installando questo demo, ci accingiamo a provare uno strategico in tempo reale completamente 3D, tanto particolare da sembrare uno sparatutto, visto il ritmo incalzante dell'azione in cui ci troveremo coinvolti. Col procedere del gioco, potremo occuparci della gestione delle risorse, dovremo scoprire i punti deboli delle fazioni opposte per sconfiggerle e, in generale, saremo in grado di apprezzare tutta la componente strategica che sta dietro a un gioco davvero originale. In questo demo, il primo di una serie di tre, vestiremo i panni della razza dei Meccaryns. Successivamente verranno pubblicati gli altri due, uno dedicato alla fazione dei Sea Reapers e l'altro a quella dei Giants.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse – Per guardare in alto e in basso; per muoversi
W – Per andare avanti
S – Per andare indietro
A – Per muoversi a sinistra
D - Per muoversi a destra
Mouse sx – Per sparare
F – Per la visuale dalla telecamera speciale
R – Per attivare/disattivare la visuale in prima persona
E – Per attivare la modalità zoom
Z – Per zoomare in avanti
C – Per visualizzare la mappa
Shift sx – Per attivare i retrorazzi
Q – Per scorrere le armi in avanti
Tab - Per scorrere le armi indietro
H – Per u
G – Per lanciare una granata
B – Per lanciare una mina
V – Per usare i Flare
Mouse dx – Per accelerare
Spazio – Per usare le nitro
J – Per lasciare l'arma utilizzata
[Tasti per il Gyrochopter]
W – Per muoversi in avanti
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Mouse dx – Per accelerare
Mouse sx – Per usare la mitragliatrice
G – Per usare il Milenium Cannon





Controllare una bella donna all'interno di un campo di battaglia è un'emozione da provare.

SFERE SCACCIAPENSIERI

DARKLAND

COLOR ARTS

Pentium 233, 64 MB di RAM, 21 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Non si spara, non ci sono particolari enigmi da risolvere, non bisogna chiacchierare con altri personaggi né instaurare rapporti online... che razza di gioco sarà allora *Darkland*? Lo scopo è quello di pilotare una specie di pallina pelosa all'interno di alcuni strani mondi, ricchi di fossati, passerelle ed esseri ostili che non vanno nemmeno sfiorati, pena la morte. Una volta arrivati a una porta particolare, solitamente posta nel punto più difficile da raggiungere, passeremo al mondo successivo e il tutto si ripeterà con insidie sempre maggiori. Non si tratta del gioco dell'anno, ma *Darkland* rimane un ottimo modo per passare qualche ora spensierata.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali – Per controllare la palla
L Per bloccare la visuale e guardarsi attorno usando il mouse
Pag su – Per alzare la visuale della telecamera
Pag giù Per abbassare la visuale della telecamera
K – Per controllare la palla con la tastiera
J – Per controllare la palla con il mouse



I mondi in cui ci avventureremo sono davvero inquietanti.

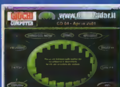
PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se purtroppo capita nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi: potete chiamare il centralino della redazione (02 2529161) oppure mandare una E-Mail all'indirizzo cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer a giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descriziona cha appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata a potremo procedere all'aggiornamento.



È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella cha ci interessa a selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC scagliarà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD a lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configure", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



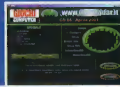
La lista del demo cha GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco cha ci interessa par visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno la stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al manu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è astremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



In questo numero di GMC possiamo trovare un lungo speciale sui giochi e i Mod realistici per i vari sparatutto 3D. Coma potevano mancare all'interno del nostro CD alcuni del Mod citati nell'articolo? In questa saziona a potremo installare le migliori ambientazioni realistiche per gli sparatutto più conosciuti.



LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Giants: Citizen Kabuto
Darkland
MAD. Global Thermonucleal Warfare
NBA Live 2001
Offroad
Urban Mercenary

SPECIALE
Half-Life Labyrinth Generator (per Counterstrike)
Delta Force Land Warrior Update (per Delta Force: Land Warrior)
Day Of The Defeat (per Half Life)
True Combat (per Quake 3 Arena)
Rainbow Six 1 04 (per Rainbow Six)
Tactical Operations (per Unreal Tournament)

SHAREWARE
GLTron

UTILITY
GeForce Tweaking Utility
Voodoo 3 Overclocker Powerstrip
Matrox Tweak Utility
DirectX 8
Acrobat Reader
Promozione di Tiscali

SOLUZIONI
Come di consueto, il database delle soluzioni su CD è stato aggiornato. Questo mese, per la felicità di chi è rimasto arenato in qualche punto di *The Longest Journey*, si conclude la guida passo passo iniziata a marzo. È sempre una donna la protagonista del secondo titolo che iniziamo a sviscerare: *Tomb Raider Chronicles*, del quale presentiamo la prima parte, per poi proseguire fra 30 giorni.

PATCH
Icewind Dale - Sono presenti ben due patch per questo gioco sviluppato dai Black Isle la prima è necessaria per aggiornarlo alla versione 1.05, mentre la seconda alla 1 06 Consigliamo di

ANCORA A CANESTRO

NBA LIVE 2001
ELECTRONIC ARTS
Pentium 200 MMX, 32 MB di RAM, 71 MB su disco fisso, DirectX 8.0, richiede schede 3D (Direct3D)

Per quanto riguarda le simulazioni di basket su computer, *NBA Live* rimane sicuramente quella più curata, sia sotto il profilo tecnico che per quanto riguarda la giocabilità. La versione *2001* apporta una serie di migliorie sotto tutti i punti di vista. Graficamente parlando, spiccano subito i volti dei giocatori e le loro animazioni facciali, più curate rispetto alle incarnazioni precedenti del titolo. Il pubblico, composto finalmente da poligoni e non più da immagini piatte, contribuisce non poco alla spettacolarità delle partite. Sono state introdotte, inoltre, alcune nuove mosse che aumentano la sensazione di coinvolgimento e rendono la simulazione leggermente più realistica. Ovviamente, anche le statistiche di squadre e giocatori sono state aggiornate, per la felicità dei veri appassionati di basket.
Nel demo sarà possibile cimentarsi in una normale partita, ma anche fare una sfida "uno contro uno": una divertente variazione sul tema.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su/giù - Per muovere avanti indietro il giocatore
Freccia sx/dx - Per girare il giocatore e sinistra/destra

IN ATTACCO

Shift dx - Per tirare a canestro
Controlo dx - Per passare la palla a un compagno

IN DIFESA

Shift dx - Per saltare e bloccare i tiri avversari
Controlo dx - Per cambiare tecnica





Osservando la panchina e il pubblico si capisce quanto tempo è stato speso per rendere la grafica verosimile.



MANUALE DI COMMANDOS

Sul nostro CD dei demo, troveremo sia il lettore di PDF Acrobat Reader, sia il manuale completo di *Commandos!*



installarle entrambe, dal momento che, oltre a risolvere una serie di piccoli bug, permettono di abilitare i trucchi.
Diablo 2 – Gli amanti di questo gioco di ruolo della Blizzard saranno felici nel sapere che aggiornando il gioco alla versione 1.05, verranno risolti tutti i piccoli ma fastidiosi bug che lo affliggevano

DRIVER

3DFX Voodoo Series – Compatibili con tutta la serie di schede video Voodoo.

ATI RADEON – Se abbiamo appena acquistato questa buona scheda della ATI sarà utile aggiornare i driver alla versione leggermente più stabile

NVIDIA – I Detonator, i driver compatibili con tutta la gamma di schede basate su processori Nvidia, sono aggiornati in maniera costante, e la versione 6.50 era l'ultima disponibile al momento di andare in stampa.

Voodoo 3500 e TV – Driver dedicati esclusivamente ai possessori di Voodoo 3500 e TV.

Voodoo 3 generici – driver generici per tutta la serie di schede Voodoo3

SHAREWARE

GL TRON



Una delle scene più famose del film "Tron" era la gara fra strane moto all'interno di un videogioco: lo scopo era quello di far sbattere l'avversario contro la scia (che rimaneva solida) del proprio veicolo. Ovviamente, non poteva mancare un videogioco dedicato al

GUERRA TERMONUCLEARE GLOBALE

MAD: GLOBAL THERMONUCLEAR WARFARE

SMALL ROCKETS

Pentium 166, 16 MB di RAM, 65 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Ai suoi tempi, il film "Wargame" è stato accolto con grande entusiasmo. Del resto, la storia di un ragazzino che si introduce in un computer militare e rischia di scatenare una guerra termonucleare globale era molto originale nel 1983, e probabilmente molti giovani si sono interessati all'informatica solo dopo averla vista raccontata con toni avventurosi sul grande schermo. Adesso possiamo divertirci a simulare un avvenimento catastrofico simile a quello narrato nella pellicola con il nostro computer, grazie a questo divertente gioco che, per di più, non richiede un PC aggiornatissimo per essere goduto al meglio. Dovremo lanciare nello spazio dei satelliti, costruire laboratori orbitanti dove fare ricerche segrete, inventare nuove armi e potenziare quelle esistenti, sino ad avere un armamentario abbastanza potente da distruggere le nazioni ostili, prima che queste possano fare lo stesso con noi. Ovviamente la cosa non è così semplice e, come in tutti i giochi di strategia, dovremo tenere d'occhio le risorse principali, in questo caso uranio e denaro. Il primo servirà per incrementare il nostro arsenale, il secondo per finanziare la ricerca di armi più potenti e lanciare nell'atmosfera nuovi satelliti.

La versione definitiva potrà contare anche su una divertentissima modalità multiplayer, disabilitata nel demo.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse sx – Per selezionare territori e voci dei menu
Mouse dx – Per muoversi nel mondo



Potremo controllare il mondo da ogni punto dello spazio, in modo da intuire meglio l'importanza strategica di alcuni territori.

FUORISTRADA SENZA CONFINI

OFFROAD

RAGE

Pentium 2 350, 64 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

A volte non è necessario stravolgere un genere per divertirsi. Prendiamo come esempio le simulazioni di guida: i patiti del realismo si orienteranno verso titoli piuttosto complessi, dove è possibile modificare il parametro di ogni bullone, mentre tutti gli altri si divertiranno anche con un gioco semplice, a patto che sia veloce, mozzafiato e graficamente ben realizzato. È il caso di *Offroad*, dove ci troviamo al comando di macchine come jeep, dune buggy e simili, all'interno di circuiti indubbiamente verosimili. Il divertimento è assicurato dalla semplicità e dalla rapidità con la quale si imparano i comandi. Una volta diventati esperti, potremo comunque divertirci a cambiare l'assetto della vettura, per guadagnare qualche centesimo sul giro. Nel demo abbiamo a disposizione due circuiti e due differenti vetture.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia sx/dx – Per sterzare a sinistra/destra
Freccia su/giù – Per accelerare/frenare
A – Per inserire le marce
Z – Per scalare le marce
N – Per usare le nitro
Q – Per guardare indietro



Un gioco in vecchio stile, per svagarsi senza impazzire dietro a troppo realismo.

film, così come a distanza di più di 10 anni non poteva mancarne una versione OpenGL. I nostalgici non temano stravolgimenti, dal momento che il gioco rimane praticamente identico e, nonostante il 3D e gli effetti di luce, la rappresentazione continua a essere "spartana", sebbene curatissima, mantenendo inalterato il feeling dell'originale

UTILITY

GeForce Tweaking Utility Un comodo programma per variare i parametri non documentati delle schede basate su chip GeForce. Consente, fra le tantissime cose, l'overclocking e il controllo della modalità AGP.

Voodoo 3 Overclocker Nonostante il nome, questa utility non si limita a permetterci di overclockare le schede basate sui processori Voodoo e, anzi, consente di intervenire su una lunghissima serie di parametri per tarare al meglio le prestazioni

Matrox Tweak Utility Come i precedenti, ma dedicato esclusivamente ai possessori di schede della famiglia Matrox

Powerstrip - Non conta quale scheda video sia installata: *Powerstrip* le supporta praticamente tutte, vecchie o nuove che siano. Un programma che non dovrebbe mancare a nessuno, visto e considerato il ridotto prezzo di registrazione.

DirectX 8 - Ormai sono parecchi i titoli che richiedono l'ottava versione delle librerie Microsoft

Acrobat Reader - Il lettore gratuito per visualizzare i file PDF, ormai diventati uno standard per quanto riguarda l'impaginazione di manuali e libri in formato elettronico. Il primo utilizzo che possiamo farne è quello di leggere il manuale di *Commandos*, presente in questo CD

MERCENARI METROPOLITANI

URBAN MERCENARY

MOSPHIT

Pentium 266, 64 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda Nvidia, 3DFX o S3.

Non si tratta di un banale demo con qualche livello, ma di un gioco completo: *Urban Mercenary*, infatti, è completamente gratuito. Abbiamo tra le mani uno sparatutto in prima persona molto rappresentativo del suo genere, anche se gli sviluppatori hanno studiato delle soluzioni per diversificarlo dalla massa. Ad esempio, per fare punti i frag non bastano e, dopo aver eliminato un avversario, è necessario raccogliere il gettone che questi lascerà cadere, così da ottenere un aumento del punteggio. È possibile allenarsi da soli contro i bot, anche se, come accade per la maggior parte degli sparatutto in soggettiva più recenti, il gioco è stato sviluppato pensando prevalentemente al multiplayer.

CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per andare avanti
S – Per andare indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Shift – Per correre
C – Per abbassarsi
= – Per utilizzare l'arma successiva
. – Per utilizzare l'arma precedente
M, N, B- Per selezionare lo zoom
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per saltare



Cosa non si rischia per del vile denaro!

ABBONAMENTO TISCALINET
ABBONATI GRATIS
Accesso a 56K o ISDN da tutta Italia
20 MB di spazio web per le tue pagine
3 MB per la tua posta

VOISPRING

Tiscali Voispring è il primo servizio completo di telefonia Internet che ci consente di utilizzare il nostro PC per compiere e ricevere telefonate dirette a numero di telefono Internet Personale mentre siamo collegati a Internet.
Iscriviamoci per ottenere un numero di telefono Internet personale con il quale potremo parlare tramite microfono con tutti i numeri della rete fissa nazionale, il tutto assolutamente gratis e senza costi aggiuntivi.

TISCALI MICROPORTAL

Tiscali Microportal è la nuova barra degli strumenti riservata agli abbonati TiscaliNet. Aggiungendola al nostro browser, ci aiuterà nella navigazione e nella scelta dei siti da visitare.
Il sistema Tiscali Microportal, però, ci permetterà anche di recuperare i soldi spesi per la connessione telefonica (in credito Tiscali) ogni qual volta che clicheremo su uno dei banner pubblicitari presenti sulla barra degli strumenti di Tiscali Microportal.

NETFAX & TALK-TALK

Altri due sono i servizi offerti agli abbonati di TiscaliNet. Il primo è Netfax, con cui ricevere e inviare fax gratuitamente via Internet tramite al nostra casella e-mail.
L'altro è invece Talk-Talk, con cui potremo conoscere molti amici su Internet e avere la possibilità di scambiare con essi immagini, pensieri o persino parlare.

COMMANDOS
DIETRO LE LINEE NEMICHE

Questo mese, Giochi per il Mio Computer regala un gioco di strategia molto originale, che ci permetterà di sfidare il Terzo Reich come in un grande film di guerra.

REQUISITI DI SISTEMA

Commandos è tutt'altro che avido di risorse: basta possedere un Pentium a 100 MHz, 16 MB di RAM e un'ottantina di MB liberi sul disco fisso per divertirci... non è richiesta nemmeno la scheda 3D, requisito ormai quasi indispensabile per giocare. Ovviamente, la velocità in questo caso non sarà strabiliante, ma già con un Pentium 133 e 32 MB RAM il gioco andrà a meraviglia anche alla risoluzione di 1024x768, la più elevata disponibile nonché quella consigliata, dal momento che permette di avere una buona visione dell'area di gioco, senza rischiare di lasciarsi sfuggire alcuni particolari altrimenti indispensabili.

IL MANUALE

Commandos è un gioco molto intuitivo, e semplicemente seguendo il tutorial sarà possibile giocare in pochi minuti senza incontrare grossi problemi. In ogni caso, abbiamo inserito il manuale completo del gioco, in formato PDF, all'interno del secondo CD (quello contenente i demo). Non manca ovviamente Acrobat Reader, indispensabile per visualizzarlo.

Commandos è davvero un titolo strategico insuperabile che, prendendo spunto dai migliori esponenti del genere, si è distinto per alcune soluzioni davvero interessanti. Invece di controllare centinaia di individui, dei quali la maggior parte è sacrificabile, ci troveremo a gestire piccoli gruppi di commando. In questo caso, la prospettiva di gioco risulta completamente rivoluzionata: tutti i nostri elementi saranno infatti indispensabili se si spera di concludere la missione, e ogni mossa dovrà essere studiata nei minimi dettagli prima di entrare in azione. Non sogniamoci nemmeno di selezionare una manciata di persone, indicargli di attaccare degli avversari e stare tranquillamente seduti a vedere chi fra le due fazioni avrà la meglio. Come nella realtà, un colpo può bastare a uccidere, quindi è molto importante ispezionare bene il territorio, sincerarsi della presenza o meno di cecchini e cercare di intuire il giro delle sentinelle. Solo a questo punto potremo cautamente uscire dai nostri nascondigli e iniziare a infiltrarci fra le linee nemiche, sfruttando tutte le possibilità a nostra disposizione. E sono tante, per lo meno in confronto ad altri giochi dello stesso genere. Possiamo decidere se muoverci accovacciati o in piedi, con quale arma attaccare l'avversario, se distrarlo con un richiamo acustico e molto altro. Vista l'importanza del muoversi non visti (in fin dei conti, siamo un gruppetto sparuto contro un intero esercito), *Commandos* prevede un'interessantissima opzione che ci permette di visualizzare immediatamente l'angolo visivo dei soldati nemici. Cliccando su un avversario, comparirà un cono verde che indicherà l'area a lui visibile; la funzione è piuttosto potente, tanto che


Inizieremo qui la prima missione del gioco, nascosti dietro agli alberi in attesa di sferrare l'attacco.

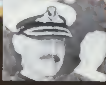














I marines saranno gli unici soldati capaci di immergersi nell'acqua: tutti gli altri dovranno usare un canotto per attraversare i fiumi.

verranno addirittura indicate con un colore diverso le zone esposte ma non raggiungibili dal fuoco avversario. In questa maniera, sarà più facile capire quando è il momento adatto per sbucare dal nascondiglio. Una volta sul campo di battaglia, queste opzioni di gioco risultano davvero interessanti, ed è necessario padroneggiarle tutte per avere qualche speranza contro il computer. L'intelligenza artificiale, infatti, è decisamente agguerrita e ogni piccolo errore può far saltare un'intera missione. Basti pensare che i soldati avversari sono in grado di sentire il rumore dei nostri passi, seguire le tracce lasciate su terreni come sabbia e neve, e soprattutto comunicare fra loro come farebbero delle vere sentinelle. In un attimo, potremmo trovarci con un'intera divisione della Wermacht alle calcagna. Un altro aspetto caratteristico di *Commandos*, a cui in seguito si



sono ispirati molti altri giochi, è la specializzazione di ogni personaggio. Non ci troveremo a comandare un gruppo di elementi tutti uguali, bensì un drappello di professionisti, ognuno dei quali è destinato a un compito





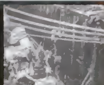
COMANDI

Commandos è un gioco molto intuitivo, anche perché la quasi totalità delle azioni possono essere svolte semplicemente cliccando nelle varie aree dello schermo. In ogni caso, è meglio imparare almeno i comandi principali, sia per velocizzare l'azione che per cavarsi d'impiccio da situazioni particolarmente critiche, dove è richiesto un intervento immediato, come sparare e abbassarsi immediatamente.

1...7 - Seleziona il soldato corrispondente
F1 - Aiuto
F2...F7 – Per scegliere il tipo di visuale
P - Pausa
+ or – (tastierino numerico) – Zoom avanti/indietro
* (tastierino numerico) – Zoom standard
TAB - Cambia la posizione dello zaino sullo schermo
ESC – Torna al menu
Ctrl + B - Mostra gli obiettivi della missione
Ctrl + S – Salvataggio veloce
Ctrl + L – Carica l'ultima posizione salvata
Alt + mouse sx - Ordina alla telecamera di seguire il bersaglio selezionato
Ctrl + mouse sx - Apre il fuoco da un veicolo dotato di armi
Shift + mouse sx - Mostra il campo visivo del soldato nemico selezionato
A – Fa esplodere una bomba precedentemente posizionata
B – Posiziona una bomba
C – Per far sdraiare il soldato selezionato
D – Indossa la muta da sub (Marine) o distrae il nemico (Spia)
E – Lancia una Granata
F – Utilizza il badile
G – Estrae la pistola
H – Raccoglie l'oggetto selezionato
I - Attiva/disattiva l'esca acustica
J – Posiziona una trappola (Geniere) o estrae l'arpione (Marine)
K – Utilizza il kit di primo soccorso
L - Iniezione letale (game over)
M – Utilizza il fucile mitragliatore
Q - Posiziona l'esca acustica
R – Utilizza il fucile di precisione
S - Fa alzare in piedi il soldato selezionato
T - Posiziona il canotto gonfiabile (solo nelle acque costiere)
U - Riutilizza un'uniforme nemica
W – Utilizza le Cesoie
X – Utilizza il Coltello











IL MIRINO, QUESTO SCONOSCIUTO

Caratteristica più unica che rara è la presenza di un mirino di precisione in un gioco di strategia. Sembra assurdo e soprattutto inutile, ma giocando si scopre che l'idea è davvero azzeccata. In certe missioni, infatti, è molto importante avere una visione globale dell'area, mettendo lo zoom al minimo in modo da accorgersi in tempo dell'arrivo di eventuali nemici. Così facendo, è però molto difficile centrare i nemici viste le loro minuscole dimensioni; il mirino telescopico serve proprio per superare questi problemi. Ovviamente, non sarà sempre disponibile, dal momento che sarà in dotazione solamente ai cecchini.



QUALCHE CONSIGLIO

Dopo poche partite, ci renderemo conto di come l'interfaccia di *Commandos* sia intuitiva, permettendoci di giocare praticamente senza leggere il manuale ne eseguire il tutorial. Qualche consiglio, comunque, non guasta mai e non può che aiutare a prendere confidenza con i controlli in maniera più veloce. È possibile, per esempio, muovere più personaggi contemporaneamente semplicemente tenendo premuto "CONTROL" e cliccando sulle icone dei soldati da utilizzare. Quando ci si trova in campo aperto, è poi consigliabile muoversi sempre accovacciati, dal momento che il nemico farà molta più fatica a scorgerci e a colpirci. In questo caso, è anche utile tenere sempre un dito sulla tastiera, visto che utilizzando certe armi il soldato deve necessariamente alzarsi: una rapida pressione del tasto "C" lo farà abbassare subito dopo il colpo, riducendo il rischio di essere ferito.



Ci ritroveremo in tantissime situazioni diverse: dalle fredde nevi agli aridi deserti.

preciso; facciamoci ammazzare il sub e non avremo la possibilità di utilizzare il canotto o di accedere a degli oggetti fondamentali posti al di là di un lago. Oltre a essere uno spunto interessante quando si giocano le missioni contro il computer, questa caratteristica si apprezza nelle partite in multiplayer, dove ogni giocatore può scegliere la sua specializzazione e avere un compito specifico. Potremo così lasciare qualche nostro commilitone in carne e ossa appostato in una zona tranquilla, incaricandolo di coprire i suoi compagni facendo del cecchinaggio, mentre contemporaneamente un geniere e un marine si addentrano nel territorio presidiato dal Terzo Reich. Cosa aspettiamo a installare *Commandos* e a portare alla vittoria la nostra "sporca (mezza) dozzina"?

GIOCHI COMPUTER



Le impronte sulla neve non sono un semplice tocco di classe: se un nemico le nota la nostra copertura salterà.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiate alla tabella qui sotto

10	Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?
9	Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente
8	Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non nesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati
7	Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici
6	La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere
5	Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente è preferibile lasciarlo sullo scaffale
4	Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.
3	Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.
2	Peggio di "tre" Serve sapere altro?
1	Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di caloo scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi..

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Deep Space Nine* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un ponte e l'altro della astronave.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**



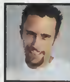
VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora i Borg ci faranno un baffo!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

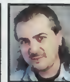
Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



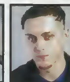
MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in. Tutto ciò che è dotato di ali, carrello retrattile e un manuale poderoso che spiega come solcare i cieli
Gioco preferito: *Sim Pillole*



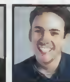
PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi che gli consentano di estrinsecare tutte le sue qualità peraltro evidenti a chiunque lo frequenti
Gioco preferito: *Quesito con la Susy*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Tutti quei giochi che potrebbero esserci ma che, per un motivo o per un altro, non ci sono Tipo i napoleonici
Gioco preferito: *Theme Hospital*



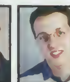
DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Giochi dove c'è da sparare tanto, con un sacco di nemici da abbattere e con un sacco di armi da usare...
Gioco preferito: *Telefono in faccia*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di ogni genere, meglio se basate su una trama degna di un romanzo che tratta temi allucinanti
Gioco preferito: *Mi Gioco il Cervello*



VURI ABIETTI
Specializzato in: "Guerre Stellari", "Star Trek" e generalmente qualsiasi gioco dove riesca a impersonare un eroe!
Gioco preferito: *Spedire Fanzine*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Titoli dove possa applicare le sue innate qualità di "Mister" gestendo 11 calciatori strapagati e capricciosi
Gioco preferito: *Ginocchio 20*

IL GENIO AL LAVORO

Black & White dà un nuovo significato alla parola "videogioco"

Spesso ci lamentiamo della scarsa originalità di molti videogiochi; tuttavia, in mezzo all'orda di titoli simili, e soprattutto alla marea di seguiti che puntualmente arrivano sui nostri computer tutti i mesi, ogni tanto un gioco brilla di luce propria. *Black & White* non è solo una luce, è un crogiolo di idee innovative, divertenti e miracolose, che si sposano in modo perfetto. Si tratta di un mondo incredibilmente realistico, in cui è stata eliminata l'interfaccia di gioco. Interagiremo con quello che ci circonda come se fossimo proprio lì e dimenticheremo presto di essere separati dal mondo di Peter Molyneux dal monitor, dal mouse e dalla tastiera. Non aggiungiamo altro, se non l'invito a leggere la prova a pagina 90.

Non prima, però, di aver apprezzato la prova di *F1 Racing Championship*, l'eccezionale nuovo simulatore di Formula 1 della Ubisoft, che in pochissimo tempo ha conquistato tutti gli esperti redazionali del volante simulato e – siamo sicuri – farà lo stesso con i nostri lettori!

Un'ultima nota è per *B-17 Flying Fortress*, provato a pagina 106: sicuramente *B-17* non è conosciuto e atteso quanto titoli molto blasonati, come *Tomb Raider* o *FIFA*, però rappresenta, per quanto riguarda i simulatori di volo della Seconda Guerra Mondiale, un vero capolavoro. E non è poco...



Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 90 · pag. 96 · pag. 102 · pag. 106 · pag. 110 · pag. 113 · pag. 120 · pag. 116 · pag. 118



pag. 114



FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Di recente si sta trasformando in un vero tuttologo del mondo videoludico, giocando a tutto ciò che trova in giro
Gioco preferito:
Lavo i piatti io



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito:
Caviglia 2.0



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: I giochi di moto, dove si usa una chitarra elettrica per fare rigore. Li adora! Anche in lingua originale
Gioco preferito:
Get Lons



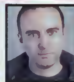
SIMONE BECHINI
Specializzato in: Di solito nei giochi di F1, ma ultimamente nei simulatori di festeggiamenti per la vittoria di Schumacher!
Gioco preferito:
GP 3



NEMESIS
Specializzata in: Nemesis è ormai "Super Partes" ed è specializzata in tutti i giochi. Una vera enciclopedia multimediale umana!
Gioco preferito:
Rispondere ai lettori



ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Giochi dove può fare il generale e comandare delle truppe che gli obbediscano veramente, anche se virtualmente
Gioco preferito:
Laurea 1.0



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo. Meglio se giapponesi!
Gioco preferito:
Irish Coffee

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Sulla griglia di partenza la tensione è già alle stelle, *GP3* e *F1 RC* si guardano negli occhi, poi il semaforo dà il via... Che vinca il migliore!



DOPO la lunga pausa invernale, il grande circo della Formula 1 si è finalmente rimesso in marcia. Contro ogni previsione, a tenere banco nelle discussioni tra gli appassionati di simulazioni automobilistiche non è però stata l'ennesima sfida tra Shumy e Mika, ma lo scontro diretto che presto vedrà il campione in carica *GP3* duellare, giro dopo giro, con l'avveniristico *F1 Racing Championship*. Proprio come l'eterna guerra Ferrari - McLaren anche il testa a testa tra i simulatori di Geoff Crammond e quelli sviluppati dalla francese Ubisoft ha origini piuttosto remote. Risale infatti al 1996 l'esordio degli sviluppatori francesi nell'universo dei videogiochi di Formula 1. A quei tempi erano già approdate ai computer domestici le schede grafiche dotate di acceleratore 3D ma, nonostante ciò, prima di *Formula 1 Racing Simulation* nessun gioco era ancora riuscito a mettere in discussione *GP2*. Ubisoft, prima con *F1 RS* e successivamente con *Monaco Grand Prix R.S.*, pur non offrendo un modello di guida raffinato quanto quello di *GP2*, grazie a un impatto grafico a dir poco spettacolare e a un metodo di controllo non eccessivamente impegnativo, riuscì a riscuotere un discreto successo tra gli appassionati di questo genere videoludico.

Oggi ci troviamo dinanzi a una situazione molto simile a quella vissuta cinque anni fa: da un lato *Grand Prix 3*, da tutti riconosciuto come il miglior simulatore di Formula 1, dall'altro un nuovo *F1 Racing Championship* tutto da scoprire. Questa volta però, l'estrazione filosofica dei due simulatori non sembra così distante come allora, *GP3* è ora avvicinabile anche da giocatori neopatentati, mentre *F1 RC* sembra strizzare l'occhio a quegli aspiranti piloti assetati di realismo.

Come avvenne per *GP3* anche in *F1 RC* non viene fatto riferimento alla scorsa stagione né tantomeno a quella che si è da poco avviata. Vetture, piloti e circuiti sono infatti riconducibili al campionato disputato nel '99, ovvero nientemeno che all'ultimo trofeo assegnato nello scorso millennio. *F1 RC* permette

"Vetture, piloti e circuiti sono quelli del 1999"

così di sfidare, nonché impersonare, tutti i piloti iscritti a questo campionato, senza dover ricorrere a strani espedienti per garantire la presenza di un campione del mondo come Jacques Villeneuve (in *GP3* il suo alter ego era un certo John Newhouse).

Per rinfrescare la memoria basterà ricordare che in quella stagione proprio questo rinomato pilota canadese preferì alla blasonata Williams una scuderia





DA LASSÙ, QUALCUNO CI GUARDA

È la prima volta che in un gioco di Formula 1, i circuiti vengono modellati sfruttando la tecnologia satellitare Global Positioning System (GPS). Questo strumento all'avanguardia, utilizzato anche in campo militare da aerei, missili e bombe intelligenti, consente di rilevare con precisione coordinate geografiche e altitudine di qualsiasi angolo del mondo. Gli sviluppatori hanno così montato su una vettura il sistema GPS e percorso tutte le piste del mondiale, rilevando l'esatta posizione del tracciato, vie di fuga, eventuali irregolarità del terreno e corsie dei box. Insomma, possiamo stare certi che i circuiti di *F1 Racing Championship* saranno l'esatta riproduzione di quelli veri.







Le mani del pilota vengono rappresentate con tanto di falangi animate.





Di *Monaco Grand Prix R.S* è rimasto ben poco. Fisica del gioco, animazioni, grafica e audio sono stati sviluppati da zero.







neonata (la Bar), mentre il tanto criticato Irvine, approfittando dell'incidente accorso a Shumy in quel di Silverstone, rischiò addirittura di vincere il mondiale piloti. Insomma, un'annata ricca di stranezze che neppure il più strampalato simulatore di Formula 1 sarebbe stato in grado di generare.

Per quanto riguarda gli aspetti tecnici, va invece ricordato che in quell'anno si impiegavano già pneumatici con due scanalature (contro le quattro imposte dai regolamenti attuali) e il controsterzo iniziava a diventare pratica sempre più diffusa per tutti i piloti. La Formula 1 non era ancora sbarcata a Indianapolis, in compenso le vetture di allora potero-no cimentarsi su altri sedici circuiti tra cui quello tanto esotico quanto tortuoso di Sepang (Malesia).

F1 Racing Championship ripropone tutto questo in una veste grafica assolutamente impeccabile. La cura estetica non investe il giocatore solo nel momento in cui si trova in pista, ma emerge fin dall'avvio del gioco.

La gradevole interfaccia grafica consente, ad esempio, di studiare il circuito ancor prima di infilarsi nell'angusto abitacolo della propria vettura. Grazie ai filmati incastonati tra un menu e l'altro, potremo infatti goderci un volo di ricognizione sulle curve e i rettilinei di ogni tracciato.

Altrettanto carina ma, a nostro avviso, poco efficiente è l'area dedicata alla messa a punto della macchina. I menu sono belli e arricchiti da disegni esplicativi, ma fin troppo numerosi. Il giocatore non gode così di quella visione d'insieme che in *GP3* consentiva di avere un'idea immediata degli interventi da effettuare sulla vettura.

Questo non significa in ogni caso che, sotto questo profilo, *F1 RS* risulti inferiore al simulatore della Microprose. In *F1 Racing Championship* avremo l'opportunità di intervenire su elementi meccanici che in *GP3* non vengono neppure citati. Potremo, ad esempio, gestire tutto ciò che riguarda l'assetto

QUANDO LA SIMULAZIONE SUPERA LA REALTÀ

Fino a qualche tempo fa, ricorrere ai vari aiuti di frenata, accelerazione a cambio automatico era considerato un vero a proprio affronto verso il realismo di una simulazione automobilistica. In futuro potrebbe non essere più così. Da quest'anno il regolamento dal campionato di Formula 1 riabilita, infatti, il controllo elettronico dalla trazione a il cambio automatico. L'unico modo di assistere a un gara di Formula 1 realistica sarà dunque quello di spegnare la televisione a accendare il computer.


Sulla scocca della vettura viene riflesso in tempo reale ogni oggetto del paesaggio circostante.

IN FORMULA 1 CON L'OMBRELLO

In *F1 Racing Championship* potremo imbatterci in tre differenti condizioni meteorologiche: sereno, coperto e piovoso. Nell'arco della stessa gara, il tempo potrà poi mutare improvvisamente e costringere i piloti a cambiare le proprie strategie. La guida sul bagnato è naturalmente quella più impegnativa, per la ridotta tenuta di strada e la precaria visibilità concessa al pilota. In *F1 RC* viene inoltre contemplato quel processo di drenaggio che solitamente modifica le condizioni della pista una volta concluse le precipitazioni. Si creerà così la caratteristica traiettoria di pista asciutta, che i piloti dovranno star ben attenti a seguire. Uscendo da questa traiettoria ideale finiremmo, infatti, col mettere due ruote sul bagnato e due sull'asciutto, rendendo assai probabile un testacoda alla prima frenata o accelerata. Dal punto di vista estetico la pioggia è davvero ben fatta, anche se i riflessi sulle pozzanghere offerti da *GP3* rimangono ancora irraggiungibili.



BERNIE ECCLESTONE È CADUTO NELLA RETE

A nostro avviso, non è il caso di disperarsi se un gioco di Formula 1, per questione di diritti legali, non può riprodurre il campionato più recente. Volenterosi appassionati di simulazioni automobilistiche hanno infatti reso disponibili su Internet numerosi aggiornamenti artigianali, in grado di offrire le nuove livree delle più recenti monoposto di F1. Sempre sulla madre di tutte le reti vengono inoltre riversati da piloti collegati da ogni parte del mondo i rispettivi giri record personali. Potremo così confrontarci con i migliori giocatori del mondo e provare a inserire il nostro nome nelle classifiche dei tempi migliori.
Per chi non sapesse da che parte iniziare, consigliamo due siti italiani molto interessanti: http://formula-sim.gameloft.com e http://www.drivingitalia.com.

delle gomme e intervenire, dopo aver analizzato le temperature del battistrada, su diversi parametri come l'angolo di campanatura e la pressione dei pneumatici.

I neofiti non devono in ogni caso spaventarsi: *F1 Racing Championship* offre, per ogni circuito, setup competitivi e ben bilanciati che scongiurano al giocatore l'ipotesi di passare intere giornate fermi ai box.

Nel caso si volesse invece adattare la vettura al proprio stile di guida, potrà risultare perfino divertente scoprire tutti i segreti che si celano dentro una monoposto da Formula 1.

"Una veste grafica assolutamente impeccabile"

Dal menu principale potremo scegliere di scendere in pista secondo cinque diverse modalità. Solitamente è bene iniziare testando la vettura nelle "Prove Private", per poi entrare nel vivo della competizione scegliendo tra "Gara Singola", "Gran Premio", "Campionato" o "Gara Contro il Tempo". Al contrario di quanto si possa inizialmente pensare, quest'ultima modalità offre un elevato tasso competitivo.

Più che nei duelli ruota contro ruota, è nella "Gara Contro il Tempo" che, a ogni giro, il giocatore viene assalito da un'irrefrenabile voglia di migliorarsi.

Da non sottovalutare poi, l'opportunità di ritrovarsi già proiettati sul rettilineo principale, senza dover ogni volta ripartire dai box e completare un giro prima di iniziare quello lanciato.

Ci si può anche far accompagnare in pista da una impalpabile macchina fantasma, volta a riproporre nel modo più intuitivo possibile un giro precedentemente effettuato. Il giocatore può così facilmente confrontarsi con i tempi (totali o intermedi) fatti registrare da avversari provenienti da ogni dove.

Paradossalmente la modalità a singolo giocatore è quella che alla fine è in grado di coinvolgere il più elevato numero di partecipanti in un unico torneo. Su Internet ci si può infatti imbattere in numerosi siti che, oltre a stilare per ogni tracciato una classifica dei tempi migliori, permettono di prelevare la rispettiva "macchina fantasma" e, successivamente, importarla nel gioco. Per garantire che simili competizioni si svolgano in un clima di "par condicio" oltre ai cronometraggi, *F1 Racing Championship* registra anche le periferiche di controllo e i vari aiuti adottati.

Il giocatore può infatti scegliere tra quattro diversi livelli predefiniti di difficoltà (Esperto, Pro, Amatoriale e Principiante), o personalizzare a proprio piacimento l'efficienza dei sistemi ABS (evita il bloccaggio delle ruote in frenata) e, in accelerata, d'anti-pattinamento (aiuto elettronico che da quest'anno sarà ammesso dal regolamento della vera Formula 1). Intervenendo su questi due fattori possiamo letteralmente cambiare volto a *F1 Racing Championship* trasformandolo da un divertente, ma fin troppo facile, gioco di corse automobilistiche a una simulazione abbastanza impegnativa.

L'aspetto più soddisfacente del modello di guida offerto da *F1 Racing Championship* risiede nel fatto di lasciare al giocatore la possibilità di intervenire efficacemente su sterzo, freni e acceleratore, anche in quei momenti parti-



Come fare per superare i propri giri record? Semplice, attiviamo l'auto fantasma e sfidiamoci nella "Gara Contro il Tempo".





Dopo essere usciti di pista, potremo notare i solchi lasciati sulla sabbia dalla nostra vettura.

Vedere la nostra vettura sulla griglia di partenza è un'emozione irripetibile, frutto di un lungo studio a tavolino.



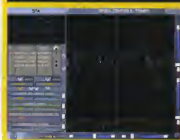


colarmente critici come sbandate e testacoda. Con *GP3*, una volta persa aderenza, la vettura diventava completamente ingovernabile, relegando il giocatore al ruolo di semplice spettatore.

In *F1 Racing Championship* è possibile esibirsi, senza mai cadere nell'utopistico, in una serie di controsterzate tanto efficaci quanto spettacolari. Naturalmente, non sempre ci andrà bene, ma solo il pensiero di poter fare qualcosa anche nelle situazioni più disperate ci trasmetterà quella spregiudicatezza necessaria ad affrontare ogni curva nel modo più aggressivo possibile. *F1 Racing Championship* offre l'opportunità di sfidare in pista altri concorrenti gestiti dal computer o in carne e ossa. In quest'ultimo caso, potremo dar vita a divertenti gran premi collegando più computer tramite porta seriale o rete locale mentre, al momento, non vengono ancora supportate le partite multigiocatore via Internet. Ubisoft ci ha comunque assicurato che, a breve, dovrebbe esser pronto un aggiornamento del gioco capace di implementare le sfide "on-line".

Per quanto riguarda, invece, le partite giocate contro piloti "virtuali" va detto che l'intelligenza artificiale di questi ultimi può lasciare, almeno inizialmente, piuttosto interdetti. Insomma, va bene che per essere piloti di Formula 1 bisogna dimostrarsi impavidi e temerari, ma in certi casi le vetture gestite dal PC si sono rese protagoniste di manovre piuttosto incoscienti. In realtà, abbiamo poi osservato che non tutti i piloti erano caratterizzati dalla stessa irruenza. Dovremo così imparare a studiare il

QUESTIONE D'ASSETTO



La messa a punto della vettura è un aspetto che *F1 RC* ha voluto offrire nel modo più completo possibile. Dopo ogni giro del circuito, potremo tornare ai box e visualizzare in dettagliati grafici la telemetria registrata in pista. Zoomando sulle linee colorate potremo poi analizzare nel dettaglio il comportamento della vettura in uno specifico tratto del circuito. Molto variegata è la scelta di impostazioni meccaniche su cui il giocatore può mettere le mani. Rispetto a *GP3* hanno fatto il loro esordio diversi interventi sulle gomme, come pressione e campanatura. Meno efficace invece rispetto al capolavoro di Crammond è l'interfaccia grafica, frammentata in troppi menu.

I NUMERI DI F1 RC

La licenza concessa dalla Formula One Administration Ltd alla Ubisoft ha permesso agli sviluppatori francesi di riportare su PC la stagione 1999. Tutte le auto delle 11 scuderie, i 22 piloti e i 16 circuiti che hanno caratterizzato questo campionato di Formula 1 risorgeranno così nel nostro computer.



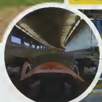
Ogni qualvolta ci dovremo fermare ai box potremo goderci la rappresentazione tridimensionale di tutti i meccanici.



LA F1 AL RALLENTATORE

Gli ottimi replay offerti dal simulatore della Ubisoft sono in grado di riproporre tutta la drammaticità degli incidenti di Formula 1. Il giocatore può ricorrere a diverse inquadrature tra cui quelle offerte dalla FOCA TV, la rete televisiva ufficiale della Formula 1. Grazie poi a una pratica rotellina potremo regolare la velocità di riproduzione, sia in avanzamento sia in riavvolgimento. Da sottolineare poi, la considerevole lunghezza dei replay, capaci di riprodurre svariati minuti di gara senza richiedere al computer ingenti quantità di memoria.









Dopo tanta fatica è rimasto ancora un gradino da scalare: quello del podio!

comportamento degli avversari, per poi considerare l'opportunità di tentare o meno un sorpasso azzardato.

Abbiamo infine lasciato per ultimo l'aspetto più eclatante di *F1 Racing Championship*: questo gioco vanta semplicemente il miglior impatto grafico finora espresso da una simulazione automobilistica. Tutti i circuiti vengono rappresentati a un livello di dettaglio quasi maniacale. Basti solo pensare che i tecnici della Ubisoft sono ricorsi addirittura al GPS (sistema di rilevamento satellitare) per mettere al posto giusto tribune, vie di fuga e ogni metro quadro di terreno asfaltato.

La stessa tecnica di rilevamento ha inoltre consentito di ottenere l'esatta altimetria di tutta la pista.

A seconda della prospettiva di gioco impiegata potremo pilotare la nostra vettura in terza persona o in soggettiva. In quest'ultimo caso, è da segnalare la realizzazione completamente in 3D dell'abitacolo, con tanto di mani e casco del pilota. Meno efficace è, invece, la rappresentazione di informazioni importanti come velocità e numero di giri. se in *GP3* tutto ciò veniva indicato direttamente sul volante, per non distogliere l'occhio dalla pista nemmeno per un'istante, in *F1 RC* dovremo spostare lo sguardo al margine destro dello schermo. In compenso, grazie alla rappresentazione tridimensionale, potremo percepire immediatamente quando la vettura tenderà a sovrasterzare. Il tutto sarà poi esaltato da numerosi effetti grafici, come ad esempio il calcolo in tempo reale di ombre e riflessi.

Naturalmente, senza un buon computer sarà difficile godersi pienamente un simile sfarzo di poligoni. In ogni caso, non è tanto il dettaglio grafico a rubare risorse di sistema al computer, quanto piuttosto il numero di vetture schierate in pista.

Stabilire poi se sommando pro e contro sia meglio *GP3* o *F1 RC* dipende da come ognuno di noi interpreta la Formula 1.

Se Ferrari, McLaren e compagnia bella ci emozionano per la spettacolarità dei loro sorpassi, l'elevata impressione di velocità o per l'indiscutibile bellezza di vetture e ambientazioni, allora *F1 Racing Championship* sarà indubbiamente il simulatore che fa per noi. Per tutti quelli che invece vedono nelle monoposto a ruote scoperte la massima espressione tecnologica, tatticismi esasperati e tecniche di pilotaggio marziane, *GP3* mantiene ancora un leggero vantaggio su *F1 RC*



GMC IN BREVE

F1 RC è:
- Esteticamente appagante
- Velocità pura
- Divertente

F1 RC non è:
- Aggiornato al campionato attuale
- Frustrante
- Inferiore a *GP3*

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Video System ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64MB RAM, Scheda 3D 8MB ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Dual Screen ■ Internet www.ubisoft.it

IN ALTERNATIVA...

Gran Prix 3, Ago 00, 9 — Per alcuni è il dominatore incontrastato dei giochi di Formula 1.

Formula 1 2000, Apr 00, 9 — Aggiornato alla scorsa stagione, è però più un gioco che una simulazione

Un gioco che gli appassionati di Formula 1 non dovrebbero assolutamente lasciarsi sfuggire. Splendida grafica e un modello di guida divertente e credibile.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

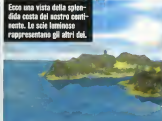
9

GENERE: SIMULATORE DI DIVINITÀ

BLACK & WHITE

Ovvero: come un genio cambiò per sempre il mondo dei videogiochi...


Le magie sono senza ombra di dubbio le più spettacolari mai viste in un videogioco.


Ecco una vista della splendida costa del nostro continente. Le scie luminose rappresentano gli altri dei.







IL 14 aprile dello scorso anno, nell'immenso palazzo dell'accademia britannica delle arti cinematografiche e televisive, davanti agli occhi attoniti di migliaia di sviluppatori, produttori e giornalisti provenienti da tutto il mondo, fu mostrato uno spettacolo senza precedenti. Le immagini di un nuovo e attesissimo gioco, prodotto dal genio Peter Molyneux, furono proiettate su uno schermo gigante. Nessuno sa descrivere l'impatto di queste sul pubblico, se non coloro che furono presenti. Di fronte a una cosa, però, sia il pubblico, sia i tecnici rimasero totalmente senza parole: quando Molyneux passò dall'inquadratura di un singolo verme sbucato da una mela, a quella dell'intera superficie del pianeta, dall'alto delle nuvole, in unico, continuo, zoom all'indietro...

A un anno di distanza da quel momento, giunto finalmente sui nostri monitor redazionali, l'aura divina del gioco ha iniziato a risplendere fin dalla prima sequenza, mostrando chiaramente il marchio del genio: un bambino sta affogando, i genitori sono in lacrime sulla costa e gridano aiuto, e noi realizziamo improvvisamente di avere un potere enorme rispetto a queste piccole creature mortali.

Ci rendiamo conto di poterlo salvare con un solo gesto, cambiando il corso del fato. La ragione per cui possiamo farlo, come capiamo vedendo le creature ringraziarci e inchinarsi a noi, è perché siamo dio.

Black & White è un capolavoro, anzi la pietra angolare di tutta una nuova architettura videoludica, il punto di partenza di una serie di rinnovamenti e rivoluzioni che speriamo non mancheranno di coinvolgere il mondo dell'arte interattiva. Le innovazioni sono così numerose e profonde, che descriverle tutte, e

LE OTTO RIVOLUZIONI DI BLACK & WHITE

Ecco le principali rivoluzioni che *Black & White* apporta al mondo dei videogiochi:

Interazione non simbolica: I movimenti della nostra mano sul mouse corrispondono ai movimenti di una mano virtuale all'interno del gioco.

Azioni dei personaggi non limitate, ma apprendibili: Personaggi e mostri non hanno un insieme limitato di possibili azioni, ma le possono apprendere per imitazione, gli uni dagli altri o dal giocatore stesso.

Memoria fisica del mondo: Ogni oggetto nel mondo interagisce fisicamente con ogni altro e ha memoria della sua interazione (ad esempio, una pietra messa vicino a un incendio si arroventa, se poi viene portata lontano può ustionare le mani delle creature).

Opzionalità degli Eventi: La struttura a percorso obbligato per finire un livello è cosa superata. Gli eventi non vanno più affrontati necessariamente secondo lo svolgersi cronologico di una storia, ma sono sfide opzionali, affrontabili solo quando il giocatore ne ha voglia.
Nessuna azione (tranne nei livelli iniziali di tutorial) è obbligatoria all'interno del gioco.

Combattimenti plastici senza combinazioni di tasti: Nei confronti corpo a corpo è finalmente possibile programmare complesse sequenze di colpi semplicemente indicando con il mouse, in tempo reale, i punti esatti che si vogliono colpire sul corpo dell'avversario, o difendere su quello della propria creatura; il sistema genererà automaticamente le animazioni necessarie a tali acrobazie.

Linguaggio gestuale: Il computer riconosce e sa interpretare la gestualità della mano virtuale, permettendo di comprendere l'atto di indicare, leggere lettere e simboli disegnati in aria per indicare magie o altre azioni, e rispondere in modo complesso e preciso a un solo cenno della nostra mano.

Tamagotchi plasmato strategicamente: La vecchia idea nipponica di personaggi che hanno bisogno di cure e attenzioni (in quanto realistici e capaci di esprimere emozioni), viene utilizzata al fine di plasmare la loro prestanza fisica e il carattere, a seconda dei nostri obiettivi strategici all'interno del gioco.

Assistenza perenne: La presenza di un aiuto costante e amichevole durante tutto il gioco, nella forma di personaggi che consigliano e aiutano in caso di difficoltà (un saggio Guru dalla barba bianca e un demonietto rosso), rendono l'apprendimento e l'uso di *Black & White* infinitamente più facile e piacevole.





Lo scudo magico protegge ogni struttura da eventuali pioggie di pietre o altri oggetti materiali. Purtroppo è inutile contro gli spiriti...

LA STORIA

Inutile dire che la storia che fa da sottofondo narrativo al gioco singolo è straordinaria. Stavolta Peter ha superato se stesso e gli eventi pescano a piene mani dalla mitologia greca, ebraica, egizia e disneyana. Il dio con cui andiamo a confrontarci è un irriducibile monoteista, che cerca di spodestare tutte le altre divinità. Durante i livelli, con l'aiuto e l'alleanza di altri dei come noi e delle loro creature, dovremo cercare di fermare Nemesis (e non stiamo parlando dell'affascinante redattrice della nostra posta!), impedendole di istituire il monoteismo per mezzo dei 3 segreti del "Credo". Trovare le tre parti del "Credo" e unirle prima di Nemesis è fondamentale e l'avventura si snoda attraverso incredibili colpi di scena, integrandosi magnificamente e fluidamente per mezzo di decine di sequenze cinematografiche spettacolari (tutte realizzate con lo stesso impareggiabile sistema grafico del gioco). Mantenendo separati gli eventi obbligatori (gli scroll dorati) da quelli più numerosi e opzionali (scroll argentei), le avventure ci impegneranno per mesi. Alla Lionhead hanno raggiunto un equilibrio perfetto tra azione, storia e avventura.





"Peter Molyneux è riuscito a rompere le barriere che ci separano dal gioco"

descrivere l'influenza che avranno sui videogiochi a venire, richiederebbe non quattro, ma decine di pagine, e anche così bisognerebbe comunque giocare per credere.

La prima rivoluzione a cui si assiste iniziando a giocare è nel sistema di controllo. Si capisce che niente del vecchio mondo dei videogiochi è rimasto. L'ultima innovazione importante di cui si ha memoria fu l'introduzione della cosiddetta "interfaccia invisibile", usata per la prima volta da *Command & Conquer* della Westwood. Snellendo il controllo con l'eliminazione di bottoni intermediari, permise la gestione in tempo reale di vasti eserciti e quindi la nascita dei moderni giochi strategici. Peter Molyneux in *Black & White* è riuscito nell'impossibile compito di abbattere anche quell'ultima barriera: l'azione non solo non ha più intermediari come in *C&C*, ma si incarna nell'interfaccia e diviene, da simbolica che era, reale. Tutti i giochi per computer, fino a oggi, hanno compiuto le azioni su comando del giocatore: se si cliccava con il pulsante del mouse su un certo oggetto, il programma trasformava il nostro click simbolico in un atto, come colpirlo o muoverlo. In *Black & White* l'azione è reale, non simbolica. Se si vuole prendere un oggetto, bisogna afferrarlo fisicamente con la mano, e strattonarlo con forza verso di noi per controbilanciare la sua inerzia. Se si vuole lanciare un sasso a qualcuno, non basta cliccare, ma bisogna fisicamente tirare indietro la mano, imprimere al sasso un'accelerazione, e poi scagliarlo in avanti il più forte possibile. Il risultato non sarà sempre lo stesso, ma dipenderà in modo perfettamente realistico da come abbiamo compiuto il movimento. E così via per tutte le azioni che potremo immaginare, perché quello che Molyneux ha ricreato all'interno del gioco non è il solito insieme di combinazioni di tasti da imparare a memoria, o una sequenza di





TOUCHSENSE E LA MANO VIRTUALE



Il capolavoro di Peter Molyneux utilizza la tecnologia Touchsense, per espandere ulteriormente la sensazione di coinvolgimento nel gioco. Chi ha la fortuna di avere un mouse dotato di questa tecnologia (come per esempio il *Logitech IFeel Mouse* o il *Force Feedback Mouse*) si renderà conto di come il videogioco cambi completamente, diventando ancora più rapido e intuitivo. Toccando oggetti differenti, il mouse risponde vibrando con intensità e orientamenti particolari e, durante i momenti emozionanti del gioco, pulsa al ritmo del battito cardiaco. L'unica cosa che potrebbe superare la tecnologia Touchsense è un guanto virtuale come il PowerGlove o simili. Non è difficile immaginare che Peter abbia pensato il gioco anche per supportare simili periferiche, visto che in fondo *Black & White* è l'archetipo della realtà virtuale del futuro.

GESTIONE RISORSE DIVINA

Nel gioco, quasi tutto quello che esiste può essere convertito in cibo o legno. La nostre potenza divina non può agire su tutta la mappa, perché è limitata da un cerchio che si estende proporzionalmente al numero dei fedeli e alla loro fede in noi. Per fortuna, c'è la nostre creature guardiano, che possiamo mandare fuori dai confini e far operere come agente speciale per le missioni più urgenti. Inoltre, per i casi speciali, esiste la possibilità di uscire per pochissimi secondi con la mano virtuale dal confine della nostra influenza. Se si è abbastanza rapidi, una scia energetica di potere sosterrà la nostra azione miracolosa per qualche istante prima di cedere, e ci permetterà di compiere azioni, come per esempio rubare il legno al villaggio vicino. Un'altra risorsa chiave sono naturalmente i figli. Le case e le scuole influenzano molto la crescita di bambini, e, come tutti gli edifici, si costruiscono fornendo il legno alla bottega, che ci fornirà dei cubi da combinare. Ad esempio, due cubi fanno una fattoria, mentre quattro un campo di greno. L'ago della bilancia nello sviluppo, però, è il nostro orientamento morale. Più ci comportiamo da divinità crudeli, meno le persone si daranno a vita sociale e ad allevare bambini. In compenso, i nostri fedeli lavoreranno di più. Viceversa, se ci dimostriamo una divinità buona, il nostro popolo sarà molto fertile ma più pigro.





Questa cittadina presto crollerà sotto lo spettacolo di potenza di due divinità alleate.

icone o di finestre multiselezione, bensì la cosa più intuitiva e semplice da usare che l'uomo possa immaginare: *la nostra mano*.

Insomma, quella che senza mezzi termini può essere definita "l'interfaccia definitiva" è stata realizzata dal genio di un solo uomo a capo della Lionhead. E questo è solamente l'inizio. Per compensare l'immensa versatilità della mano - della mano di un dio per giunta - Peter Molyneux ha creato un intero mondo, interattivo e "vivo", dove alberi e animali crescono e si riproducono spontaneamente, dove il clima cambia realisticamente addirittura sincronizzandosi con i satelliti meteo via Internet, dove la musica celestiale si adatta continuamente a ogni evento, talmente plastico da avere addirittura memoria di ogni singola cosa che facciamo e da cambiare le proprie forme e colori adattandosi alla nostra personalità. Lo scopo del gioco è sconfiggere un altro dio, ma il bello è che questo dio non è affatto malvagio né buono a priori. A seconda del nostro comportamento si evolverà, per divenire alla fine l'esatto opposto di ciò che siamo, cosa definita solo da come ci comporteremo. Se pensiamo che essere un dio buono (o cattivo) sia una cosa facile, *Black & White* ci farà ricredere molto in fretta. Ogni volta che accade qualcosa di speciale, si attiva una piccola lettera argentata sopra una certa regione e, andando a scoprire di cosa si tratta, veniamo posti spesso di fronte a dilemmi morali. Il modo in cui reagiamo a tali sfide etiche si riflette su come le creature del mondo si relazionano con noi.



L'intelligenza presente nelle problematiche è quasi fuori luogo per un videogioco. Da un punto di vista filosofico, *Black & White* è un laboratorio di etica applicata. Tutte le creature simulate, infatti, sono dotate della più avanzata intelligenza artificiale che si sia mai vista in un videogioco e si comportano come esseri umani. Si innamorano, mettono su famiglia, tradiscono la moglie e così via. Ogni atto ha delle conseguenze tremende, ad esempio se uccidiamo accidentalmente un uomo, sua moglie resterà a piangerlo in ginocchio per parecchio tempo prima di riprendersi. Gli abitanti cominceranno a maledirci se mancheremo di soccorrerli, e qualche volta la simulazione è così realistica che ci sentiremo davvero in colpa! Sviluppare il villaggio è l'attività primaria nel gioco, anche perché, come in *Populous*, maggiore è la fede della gente in noi, maggiore è il nostro potere di fare miracoli. Il processo di generazione dei miracoli in *Black & White* non è diretto, ma passa attraverso le preghiere. I nostri abitanti, infatti, dovranno pregare per noi intorno al tempio o fare sacrifici di bestiame (o perfino di bambini se decidiamo di giocare come divinità malvage, ovviamente), per consentirci di incrementare la nostra potenza. A tale scopo è necessario incrementare il numero degli abitanti, favorendo lo sviluppo economico o assegnando dei discepoli a tempo pieno a certe attività, privandoli della loro vita privata.

In *Black & White* sono rappresentate molte popolazioni antiche, dagli aztechi ai greci, fino agli egiziani, con i loro edifici tipici e i loro costumi. Iniziamo con un solo popolo che crede in noi, mentre via via convertiamo sempre più villaggi. Questa fase è proprio il punto di forza del gioco. Non c'è limite a quello che possiamo inventare per guadagnarci la fede di un'altra civiltà. Il nostro solo scopo è impressionare e, vista l'incredibile intelligenza artificiale, si tratta di una sfida priva di regole e dalla spettacolarità senza precedenti. Non esistono strategie fisse: far volare pietre gigantesche sopra il loro villaggio, spaventare senza ragione i capi di bestiame, far precipitare un mucchio di pesci nel bel mezzo del centro cittadino che dista miglia dalla costa, scatenare temporali, essere cattivi e terrorizzare la popolazione, trasformare la città in una "Sodoma e Gomorra" in fiamme, essere buoni, e soddisfare le preghiere della popolazione facendo comparire all'improvviso tonnellate di grano nel granaio vuoto, e così via. Il solo limite è la nostra fantasia.

Il problema è che, mentre noi facciamo i nostri miracoli, il nostro avversario ne fa altrettanti e il vincitore sarà colui che impressionerà

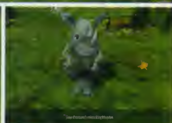








La nostra creatura si sente incuriosita dalla mucca che ha raccolto. Non sa se mangiarlo o fare un opera di bene riportandola tra le due compagne.





maggiormente i poveri abitanti. Ricordiamoci, però, che questi non dimenticheranno mai ciò che abbiamo fatto, in positivo o in negativo. A tutto questo, si aggiunge un'altra possibilità per scacciare un dio da un continente: invece di convertire i popoli che lo adorano, si può distruggere il suo tempio centrale. Tale soluzione di forza sarebbe in teoria preferibile, se non fosse che qui entra in gioco la seconda metà del gioco: la creatura guardiano.

Ogni dio ha, infatti, una creatura guardiano: un mostro mitologico alto centinaia di metri e dalla forza titanica, che con una speciale fune si può legare a qualsiasi edificio allo scopo di difenderlo. A comando, il nostro guardiano può sfidarne un altro, confrontandosi in un duello corpo a corpo.

Ma ecco la meraviglia: all'inizio del gioco la nostra creatura è solo un cucciolo alto più o meno quanto un uomo, bisognoso di cure amorevoli per crescere e svilupparsi. Dovrà potenziarsi fisicamente, (per cui dovremo dargli una palla con cui giocare e dei massi da tirare per farsi i muscoli), ma sarà necessario anche preoccuparsi del suo sviluppo intellettivo. La creatura infatti è, senza mezzi termini, il personaggio computerizzato più intelligente che sia mai comparso in un videogioco. Possiamo educarlo schiaffeggiandolo quando sbaglia (ad esempio, se sradica un albero o fa i suoi "bisognini" nel centro cittadino), e

"Black & White è un laboratorio di etica applicata"

facendogli le coccole quando si comporta bene, come succedeva in *Creatures*. La creatura, inoltre, osserva con curiosità quello che facciamo e ci prende come modello. In questo modo, piano piano impara a fare di tutto (rifornire il villaggio di cibo, creare nuove foreste, aiutare gli abitanti nei trasporti, fare miracoli di ogni tipo), e ci può sostituire nelle faccende quotidiane, compreso tenere gli abitanti sul chi vive. Molyneux ha praticamente creato dei "tamagotchi" super intelligenti, perfettamente animati, capaci di farci piangere, ridere, emozionare e soprattutto in grado di combattere e di morire onorevolmente.

Li ha poi resi abili di interagire con la più complessa simulazione fisica di un mondo mai realizzata. L'unione di questa continua attività educativa e dei numerosi dilemmi morali che il gioco propone costantemente, rende *Black & White* capace di rompere la barriera emozionale che ci separa dal contenuto dello schermo. Mai un videogioco è stato capace di coinvolgere tanto.

La possibilità di giocare via Internet, che consentirà alle "divinità" di tutto il mondo di far scontrare le proprie creature in incontri di lotta in diretta, è la ciliegina sulla torta. Siamo di fronte a un capolavoro dell'ingegno umano. Imperdibile!

GMC IN BREVE

B&W è:
- **Rivoluzionario**
- **Spettacolare**
- **Divertentissimo**

B&W non è:
- **Difficile da imparare**
- **Facile da dominare**
- **L'ennesimo tamagotchi**



■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **C.T.O** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **PII 350 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 700, 128 MB di RAM, Mouse con Feedback Touchsense** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **LAN/Internet** ■ Internet **www.lionhead.com**

IN ALTERNATIVA...

Populous 3: The Beginning, Nov 98, 9
Il terzo episodio della saga che Molyneux inventò per simulare un Dio e il suo popolo

Dungeon Keeper 2, Ago 99, 9
Ancora dal genio Molyneux. Vestiremo i panni dei malvagi signori di oscuri sotterranei

Un universo in cui tornare bambini, giocare con cose, persone, animaletti, e scoprire la nostra vera natura. Una esperienza da non perdere.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	9

9

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

DELTA FORCE LAND WARRIOR

"Questo è il mio fucile, ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio..."



L'ultima incarnazione di *Delta Force* viene utilizzata anche da alcuni veri reparti dell'esercito USA.

Qualche minuto dietro al mirino, e la missione è più semplice.

LA strada verso il successo di sparatutto "simulativi" come *Rainbow Six* e *Counterstrike*, è stata aperta dalla Novalogic proprio con il filone di *Delta Force*, al quale si è appena aggiunto il nuovo episodio, *Land Warrior*.

Il menu principale è molto essenziale e, al di là delle solite opzioni per regolare la risoluzione grafica e per ridefinire i comandi, non offre molto.

Ha dalla sua, però, una semplicità estrema che non farà impazzire i novellini con opzioni esotiche piuttosto difficili da capire.

Si può decidere se lanciarsi immediatamente nell'azione, oppure avventurarsi in una campagna, cosa sicuramente più interessante nonché più realistica. Il briefing ci informerà sugli obiettivi, indicandoci il percorso da seguire e suggerendoci l'equipaggiamento da utilizzare; avremo la possibilità di modificare quest'ultimo, mentre saremo costretti a utilizzare il piano d'azione definito dai programmatori, cosa che rende *Land Warrior* meno tattico rispetto ad altri titoli.

A questo punto, possiamo addentrarci nel vivo, infiltrandoci fra le schiere nemiche e godendoci la vastità dei territori. Il punto di forza di *Land Warrior*, infatti, è la possibilità di gestire delle aree enormi grazie all'utilizzo della vecchia, ma ancora interessante, tecnologia Voxel che, pur non permettendo un dettaglio elevato, garantisce una certa fluidità anche su configurazioni non proprio recentissime.

Certo, i nemici non sono bellissimi da vedere, soprattutto se inquadrati da lunghe distanze con il mirino telescopico, ma il panorama non è affatto male, anche perché questa particolare tecnologia ben si presta a rappresentare terreni sabbiosi e pieni di dune,


Spesso incontreremo anche dei civili innocenti: in questi casi avere il grilletto facile non è un bene.




Interessante la possibilità di muoversi su veicoli come elicotteri, carri e barche.

ovvero quelli che incontreremo nella maggior parte delle missioni.

La vera novità del gioco è rappresentata dall'introduzione di elementi 3D, come costruzioni ed edifici completamente esplorabili, sotterranei, e addirittura interi livelli, come quello ambientato sulla piattaforma petrolifera, dove il Voxel non è minimamente utilizzato. La velocità del gioco non è eccezionale, ma comunque accettabile in virtù del fatto che non si tratta di uno sparatutto alla *Quake 3*, ma di un titolo molto più ragionato e basato su movimenti accuratamente studiati.

A volte si può rimanere delusi dal design dei livelli. Se infatti gli spazi aperti risultano ben studiati, quando si entra in zone chiuse ci si rende conto di come gli sviluppatori non si siano sforzati troppo, limitandosi a proporre strutture ripetitive e poco ispirate, a volte addirittura assurde.

Anche i dettagli non sono certo il massimo e in generale si ha l'impressione che il tutto sia leggermente spoglio, sensazione accentuata anche dalle texture ripetitive e non molto dettagliate. Passando alla giocabilità, fortunatamente le cose migliorano, e già da subito ci si può rendere conto di come *Land Warrior* punti tutto su questa carta.

Il realismo è notevole, come nei precedenti episodi. Si può decidere di muoversi normalmente, accovacciati o strisciando per terra, rendendoci così bersagli più difficili da rilevare. È inoltre possibile colpire gli avversari attraverso vetri e pareti sottili. Seguire il piano stabilito prima dell'inizio della missione si rivela di importanza fondamentale, anche perché non saremo soli durante la maggior parte delle azioni.

Risulta così necessario coordinarsi con gli altri membri della nostra squadra, che per lo più fungeranno da copertura ai nostri blitz. Prima di avventurarsi nel cuore dell'area nemica è comunque consigliabile fare un po' di cecchinaggio, per eliminare alcune sentinelle, anche se questo metterà in allerta il nemico.

L'intelligenza artificiale presenta le stesse assurdità del design dei livelli:

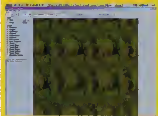
"Tutte le pecche sono risolte nella modalità multiplayer"

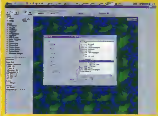
le sentinelle e i cecchini sono praticamente infallibili, e svolgono il loro lavoro in maniera eccellente, sparando non appena usciamo allo scoperto e dando l'allarme agli altri compagni.

Purtroppo, una volta che ci saremo infiltrati nelle strutture nemiche, si notano alcune pecche piuttosto gravi: nel caso si entri in una stanza, i nemici saranno piuttosto lenti nello spararci, anche nel caso siano già in stato di allerta. Avremo il tempo di mirare con

COSTRUIRE PER PASSIONE

Come per la maggior parte dei giochi sviluppati per essere giocati in rete, anche per *Land Warrior* sono stati resi disponibili dei programmi atti a modificare il gioco. In questo caso, è presente un editor di livelli, sia per giocare da soli che in multiplayer: si tratta di un programma tanto potente quanto semplice, che, con pochi click, permette di creare dal nulla un enorme territorio, completo di vegetazione, costruzioni, veicoli e nemici.
È inoltre possibile definire la strategia di attacco e i waypoint per ogni personaggio, superando così la limitazione che impedisce di cambiare tattica nelle missioni predefinite del gioco. Il terreno è generato in maniera da permettere parecchie variazioni e da non dare la sensazione di giocare sempre sulle stesse mappe.
Si tratta di uno dei migliori editor che abbiamo visto per questo tipo di giochi.







SPECIALIZZIAMOCI

Grenadier

Current Gear:
PSG-1
UMP
.45 SOC S
AT-4
Kevlar Vest
Frag Grenade

Specialista in esplosivi: il soldato più adatto per i lavori di demolizione, il migliore nel maneggiara lanciagranate come l'MM-1, lo Steyr AUG e l'OICW. Se sulla nostra strada incontriamo on grosso ostacolo, lui sarà l'unico a divertirsi.

Aquatic/Medic

Current Gear:
PSG-1
UMP
.45 SOC S
AT-4
Kevlar Vest
Frag Grenade

Medico: Fondamentale durante il multiplayer, ha la capacità di soccorrere compagni feriti, a patto che riesca a raggiungere il soldato colpito entro un certo lasso di tempo. Inoltre, è il membro migliore per quanto riguarda il combattimento sott'acqua.

Gunner

Current Gear:
PSG-1
UMP
.45 SOC S
AT-4
Kevlar Vest
Frag Grenade

Specialista in armi pesanti: La scelta ideale se siamo interessati a usare soprattutto armi pesanti.Grazie a questo personaggio minimizzeremo i tempi di ricarica e saremo più precisi nei nostri colpi. Non sottovalutiamone l'importanza.

Sniper

Current Gear:
PSG-1
UMP
.45 SOC S
AT-4
Kevlar Vest
Frag Grenade

Cecchino: Per le azioni di copertura e per ripulire l'area prima dell'incursione non c'è di meglio. Sfruttiamo le sue abilità coi fucili di precisione e la capacità di muoversi col passo del giaguaro (sdraiato per terra) più velocemente degli altri.

Close Quarters Battle

Current Gear:
PSG-1
UMP
.45 SOC S
AT-4
Kevlar Vest
Frag Grenade

Guerriglia ravvicinata: C'è sempre qualcuno che deve fare il lavoro sporco di entrare nell'area nemica e combattere a distanza ravvicinata. Per farlo ci vogliono velocità, precisione e la capacità di essere letale anche con un solo colpo di coltello. In poche parole, un soldato indispensabile.

tutta calma, senza il timore di essere attaccati, a meno che non siano presenti più avversari.

Forse la cosa è stata fatta per non rendere il gioco troppo difficile, visto che un colpo basta a metterci KO, ma è innegabile che questo particolare risulti fastidioso.

Queste pecche sono per lo più risolte nelle modalità multiplayer, dove è l'intelligenza dei giocatori "reali" a ricoprire il ruolo di prima donna: sono presenti quelle più classiche, che Deathmatch, King of The Hill, Team Deathmatch, Attack and Defend e altre. È inoltre supportato il protocollo "Voice Over IP", che permette attraverso un semplice microfono di comunicare con i propri compagni di squadra, in modo da organizzare meglio le strategie di attacco e difesa.

Grazie agli scenari particolarmente vasti, *Land Warrior* si differenzia parecchio dai suoi concorrenti, proponendo scontri che avvengono principalmente a lunga distanza.

A nostro parere, questa scelta risulta molto azzeccata e soprattutto realistica, se si tiene in considerazione il tipo di gruppo speciale protagonista del gioco.

Una novità molto interessante, sempre per quanto riguarda il multiplayer, consiste poi nella "specializzazione" del proprio personaggio, che non sarà un semplice soldato, ma un professionista in una delle specialità presenti: cecchino, esperto in guerriglia ravvicinata, di esplosivi, medico, o mitragliere. In definitiva, il gioco è divertente e presenta delle caratteristiche uniche nel suo genere. Speriamo che una buona dose di patch possano migliorarne gli aspetti più critici.

GIOCHI COMPUTER



Questa zona potrebbe pullulare di nemici: meglio stare all'erta anche durante il trasporto.

GMC IN BREVE

Land Warrior è:
- Molto realistico
- Dotato di un'ottima modalità multiplayer
- Divertente

Land Warrior non è:
- Graficamente eccezionale
- Uno sparatutto classico
- Dotato di un'intelligenza artificiale complessa

■ Casa Novalogic ■ Sviluppatore Novalogic ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P2 400, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato P3 500, 128 MB RAM, Scheda video con 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Fino a 50 in TCP/IP ■ Internet /www.novalogic.com/

IN ALTERNATIVA...

Half Life, Dic 98, 9
Grazie al Mod *Counterstrike* è uno dei fenomeni multiplayer del momento

Rogue Spear, Dic 99 8
Basato sui racconti di Tom Clancy, per vivere in prima persona le azioni antiterrorismo

Un gioco con un potenziale altissimo, rovinato da alcune pecche nell'intelligenza artificiale. In multiplayer è davvero notevole.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

B-17 FLYING FORTRESS
THE MIGHTY EIGHT

La più bella simulazione aerea vissuta dalla parte di tutto l'equipaggio.

I dettagli grafici sono impressionanti, possiamo notare il vento che crea le increspature sulla superficie del mare.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PRONTO SOCCORSO

Durante i furiosi combattimenti contro la caccia nemica, i bombardieri varranno spesso e volantiari danneggiati dai proiettili. Talvolta capita cha la pallottole colpiscano, più o meno gravemente, i componanti dell'equipaggio. In quasto caso, dovremo fornire i primi soccorsi al malcapitato, in modo da parmattergli di sopravvivare a di continuare la missione. Questa è un'altra dalle carattaristicha interessanti di *B-17*.

LE buone idee rendono i giochi più interessanti e aprono nuove frontiere al divertimento. È il caso di *B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th*, il nuovo capolavoro della MicroProse, un misto di simulazione, azione e strategia, condito da una grafica impeccabile. Ci troviamo quindi di fronte a tre giochi in uno, e da oggi la simulazione di volo non sarà più la stessa...

Ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, *B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th* ripropone, aggiornandola agli ultimi ritrovati della tecnologia, la formula unica proposta nei primi anni '90 dal suo predecessore (intitolato *B-17 Flying Fortress*), permettendoci non solo di controllare gli apparecchi (come in una normale simulazione aerea), ma anche i 10 membri dell'equipaggio del B-17 o i 120 membri di tutto lo squadrone di bombardieri. inoltre, possiamo divertirci a pilotare i singoli bombardieri e i caccia di scorta o quelli nemici. Non solo. Siamo in grado, strategicamente parlando, di pianificare missioni e individuare obbiettivi strategici nelle numerose campagne a disposizione.

B-17 permette (come tutti i migliori simulatori) di giocare numerose missioni singole e campagne (di allenamento e storiche), rimanendo a capo o del proprio bombardiere o dell'intero squadrone, composto da 12 aeroplani e 120 uomini. Durante le missioni, difatti, è possibile "saltare" sulle altre fortezze volanti e comandarne il personale, ottimizzando al massimo il risultato finale.

Spesso accade che i nostri uomini, perché feriti dalla contraerea o dai caccia avversari, non siano in grado di svolgere le proprie mansioni. È in questo frangente che ci toccherà sostituirli con altri colleghi, capaci di svolgere il medesimo compito. Questa opzione è davvero interessante, in quanto ci permette di prendere il posto di ciascun membro dell'equipaggio e svolgere il suo lavoro. Nel gioco vestiremo i panni del pilota, del marconista, del navigatore, del puntatore o di uno dei cinque mitraglieri presenti sull'apparecchio Speciali visuali ci permettono di utilizzare



LA FORTEZZA SULLA RETE



Il sito http://www.bombs-away.net è dedicato a tutti gli appassionati del mitico bombardiere B-17. A questo indirizzo, inoltre, troveremo una petizione per convincere gli sviluppatori di *B-17* a creare una patch per il gioco in multiplayer. Il sito, gestito in gran parte dagli appassionati, permette di inviare e leggere news riguardanti, ovviamente, il mitico bombardiere. Una serie di link permette di collegarsi a numerosi altri siti correlati, ricchi di gustose news e immagini.

BOEING B-17 FLYING FORTRESS



La Boeing ha costruito, durante il periodo bellico, ben 12.731 esemplari di B-17. Al giorno d'oggi però, ne rimangono solo una dozzina ancora in grado di volare. Due di queste Fortezze Volanti si trovano in Europa e possono essere visitate, sia in Francia sia in Inghilterra (Duxford). Il B-17 "inglese", in particolare, è stato impiegato per le riprese del film "Memphis Belle", che racconta la storia del primo equipaggio sopravvissuto a 25 missioni consecutive.





È possibile pilotare anche i caccia di scorta.



armi e strumenti specifici di ciascun militare, sia di vederli muovere e agire come se si fosse in un film. Naturalmente, in nostra assenza i dieci membri dell'equipaggio agiranno controllati dall'intelligenza artificiale, portando a termine i loro compiti in maniera abbastanza competente.

L'aspetto di controllo dei militari, non preclude la simulazione vera e propria. Gli appassionati si divertiranno un mondo a pilotare sia le poderose fortezze volanti, sia i caccia impiegati nella loro scorta sui territori occupati dal Terzo Reich (i P-51, i P-47 e i P-38). Non manca inoltre l'opportunità di mettersi al comando degli aerei tedeschi e cercare di decimare le formazioni a stelle e strisce. Qualsiasi sia la nostra scelta, potremo stare comodamente seduti davanti il computer e lasciare che l'intelligenza artificiale faccia tutto da sola, anche se ci sentiamo di affermare che non è questo il punto di forza del gioco, oppure prendere in mano la situazione, soprattutto quando qualcosa non gira per il verso giusto.

L'accuratezza nella trasposizione dei particolari e dei parametri di volo è stupefacente. Stando seduti al posto del pilota, sono apprezzabili le continue correzioni d'assetto dovute alle turbolenze e gli scossoni della fusoliera martellata dalle esplosioni della contraerea. Tanta atmosfera si sposa alla perfezione con un aspetto decisamente convincente.

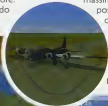
La grafica di gioco è configurabile per qualsiasi PC. Se non si possiede un computer particolarmente potente, è possibile creare una cache, in modo da alleggerire il lavoro del processore. Inoltre, è consentito fare in modo che i dettagli non vengano caricati tutti in una sola volta, ma vengano richiamati solo quando necessario. Un esempio lampante riguarda la dettagliatissima mappatura del terreno. Se effettuiamo un rapido cambio di visuale, spostandoci dalla cabina all'esterno, noteremo che il terreno migliora graficamente dopo alcuni secondi (accade, inoltre, quando visualizziamo la mappa 3D della missione). Questo sistema alleggerisce notevolmente i calcoli del processore grafico, anche se penalizza leggermente le fasi di gioco, soprattutto se stiamo puntando un obiettivo da bombardare. Resta comunque il fatto che, per avere il massimo del realismo, bisogna possedere un super-computer con super-memoria annessa. Incredibili i particolari. Le nuvole e le scie dell'aereo in quota sono davvero realistiche. Neanche in un classico del

LA CONTRAEREA

La contraerea usa dei proiettili esplosivi calibrati per scoppiare a determinate altezze, che si disintegrano in una nuvola di schegge impazzite in grado di danneggiare seriamente i velivoli nelle vicinanze. Capiterà spesso, durante l'avvicinamento agli obiettivi, di essere investiti da numerose nuvolette nere. Bisogna fare molta attenzione affinché il velivolo e l'equipaggio non subiscano troppi danni seri; portare a casa il nostro gigante dei cieli diventerebbe quasi impossibile.

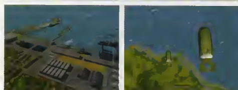


Sulla mappa tridimensionale della missione vedremo annotati il punto di partenza, i waypoint e gli obiettivi da colpire.






Sul tavolo del carteggio potremo seguire tutti gli spostamenti della nostra formazione.



COMANDANTE, HO BISOGNO DI AIUTO!

Durante le missioni, può capitare che uno dei nostri uomini non sia in grado di svolgere il suo compito. In questo caso, dovremo sostituirlo velocemente, dandogli la possibilità di rientrare in forma. Ovviamente, bisogna sempre tenere presente chi può essere abilitato a sostituire un collega. Non tutti i nostri uomini, per esempio, sanno fare i navigatori o i marconisti.




In formazione verso l'obiettivo. Notiamo le scie di fumo lasciate dai quattro potenti motori... semplicemente fantastico!

"Simulazione, strategia e azione in un solo gioco"

QUANTO DURA UNA MISSIONE

Le missioni storiche sono estremamente realistiche. Se non vengono utilizzati i dispositivi di accelerazione temporale, un'azione può durare anche tre ore! Per esempio, alcune sortite partono dalla zona a sud di Londra, attraversano il Canale della Manica e raggiungono Amburgo, per poi tornare alla base.

genere come *Falcon 4.0* è possibile notare la turbolenza dell'aria mentre è in funzione l'overboost! Siamo rimasti abbagliati, inoltre, dall'accensione dei motori. Dopo che il pilota dà gas, l'elica comincia a girare e una nuvoletta di olio combusto esce dagli scarichi, svanendo velocemente all'aumentare dei giri. Durante il rullaggio, il ruotino di coda si muove e ruota mentre l'apparecchio percorre i tortuosi vialetti che portano alla pista di decollo.

Poco prima della partenza, i piloti testano per l'ultima volta gli alettoni, i flap e il timone. Mentre l'apparecchio decolla, il co-pilota abbassa gli ipersostentatori e il pilota cabra solamente dopo aver preso qualche metro di quota. Una volta in quota, il bombardiere comincia a girare attorno all'aeroporto per permettere a tutti i B-17 di mettersi in formazione. Solo allora lo squadrone partirà per la missione vera e propria, che può durare anche alcune ore proprio come nella realtà. Esiste, ovviamente, la possibilità di accelerare il tempo di missione (fino a 8X), o di saltare qualche chilometro più in avanti. Queste opzioni, però, vengono a mancare se si è sotto attacco della contraerea o se ci sono problemi con la navigazione.

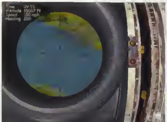
Proprio le imprecisioni realistiche durante il volo rendono questo gioco ancora più elettrizzante. Può capitare, per esempio, che il pilota non capisca dove si trovi, vuoi perché la visuale a terra è compromessa da uno strato di nuvole, vuoi perché il navigatore ha perso la rotta. In questo caso, il nostro l'intervento sarà l'unica speranza per riuscire proseguire e portare a termine la missione.

B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th, quindi, è un gioco completo che raggruppa differenti stili. Peccato che non sia stata implementata la modalità di gioco in multiplayer. Confidiamo in una patch al più presto. I fanatici delle simulazioni aeree troveranno, comunque, di che sfamarsi, viste le numerose missioni e le possibilità di gioco sempre differenti.

GMC IN BREVE

B-17 è:
- Una simulazione aerea
- Un gioco di strategia
- Un gioco di azione

B-17 non è:
- Multiplayer
- Impreciso
- Per chi vuole missioni rapide





■ Casa Microprose ■ Sviluppatore Wayward Design ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 128 MB RAM, Scheda 3D con 8 MB RAM, 730 MB su HD ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.microprose.com

IN ALTERNATIVA...

Fighter Squadron, Apr 99, 7
Anche in questo gioco, tra gli altri aerei, potremo pilotare una Fortezza Volante

Battle of Britain, Mar 01, 8
Storicamente accurato, offre la possibilità di cimentarsi contro decine di aerei

***B-17* ci offre un modo differente di giocare la simulazione aerea. L'accuratezza storica, l'atmosfera e il dettaglio grafico lo rendono una nuova pietra di paragone.**

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

GENERE: SPARATUTTO 3D

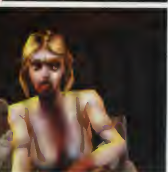
CLIVE BARKER'S UNDYING

Da un mago del genere horror, un gioco per non dormire!



Noi sì che ci sappiamo fare con le donne-demoni. Si devono prendere per la testa, queste signorine!





MILLE OSCURI TALENTI

Clive Barker (Liverpool, 1952) si è appena affacciato sulla scena del mondo videoludico. In realtà, questo signore inglese ha un talento molto versatile, ed è in gredo di spaziare tre recconti, romanzi, raccolte di storie brevi, sceneggiature e soggetti per il cinema. Ha persino recitato in alcuni film, interpretando anche se stesso. Le sue opere più famose sono legate alla saga in quattro episodi di "Hellreiser", di cui ha scritto i recconti e partecipato attivamente alla realizzazione cinematografica. Per concludere, ha anche contribuito alla stesure di molte storie a fumetti di genere horror-fantascientifico.

ALMENO una volta nella vita è capitato a tutti di avere paura. Non è certo un'esperienza divertente né piacevole, ma è molto emozionante, tanto che, a volte, decidiamo scientemente di vedere un film o leggere un libro in grado di spaventarci per giornate intere.
Da oggi, se siamo degli amanti del brivido, possiamo tranquillamente avere paura con *Clive Barker's Undying*, ultimo esempio di sparatutto 3D.

La trama del gioco è incentrata sulla famiglia di un nostro amico irlandese, tanto gentile da invitarci nel suo maniero. Fin dalle prime battute, però, ci renderemo conto che siamo entrati in un luogo degno del miglior racconto horror. *Clive Barker's Undying* attinge sensazioni e idee da scrittori come Lovecraft o Stoker, senza disdegnare citazioni, più o meno evidenti, da film molto famosi. Non a caso, lo scrittore Clive Barker che firma il titolo è anche regista e sceneggiatore, specializzato in storie horror-fantascientifiche.

> **"L'atmosfera è minata dai troppi caricamenti"**

Nella nostra storia, dopo essere sopravvissuti alla Prima Guerra Mondiale, abbiamo deciso di prenderci una vacanza, portando con noi solo due ricordi dalla Grande Guerra. il fedele revolver e la pietra di Gel'ziabar, un manufatto di grande potere. Non appena avremo modo di parlare con il nostro ospite, scopriremo che nella sua villa accadono fatti strani e ci verrà chiesto di indagare. Inizia così il primo dei cinque livelli che compongono la trama, nei quali dovremo affrontare, con coraggio ed energia, altrettanti terribili mostri.

Clive Barker's Undying vorrebbe assomigliare molto, come impostazione, alle avventure 3D sullo stile di *System Shock 2* o *Deus Ex*. In realtà, come vedremo, queste pretese sono un po' disattese. Se è vero che nel corso del gioco, potremo parlare con molti altri personaggi secondari e trovare indizi sparsi in tutti gli angoli, è anche vero che non potremo mai decidere una sola parola durante i lunghi dialoghi.

In pratica, la storia è quella ideata da Clive Barker (tra l'altro bellissima!) e si dimostra immutabile da parte nostra. Il personaggio che ci troviamo a impersonare non potrà essere plasmato dalle nostre scelte e persino trovare determinate armi o incantesimi sarà un obiettivo primario delle missioni, tanto da costringerci a recuperarli a tutti i costi.



Un monaco assassinato? Ci sarà da indagare parecchio, questa volta...

UN TOCCO DI MAGIA

Per finire *Clive Barker's Undying*, dovremo fare affidamento a tutte le nostre forze. L'impresa non sarà semplice, tra i continui assalti dei mostri non-morti e le molte (piccole) prove di intelligenza e di agilità che dovremo superare. Per riuscirci potremo fare affidamento sullo Scrying Spell. Questo incantesimo, di cui disporremo fin dall'inizio del gioco, consente di dare un'occhiata al passato, scoprire trappole o avere delle visioni.



In questo caso, stiamo osservando un tranquillo ritratto di famiglia...



...ma se diamo un'occhiata sotto l'effetto dello Scrying Spell, scopriremo qualcosa di molto interessante.



Con l'uso dello Scrying Spell, scopriremo che sono i fantasmi dei monaci ad attaccarci, altrimenti



Eccoci davanti a una trappola, scoperta grazie al nostro fedele incantesimo!



Stiamo catturando un fantasma. I Ghostbuster sono dei dilettanti!



Il nostro personaggio ha a disposizione due tipi di difese: le armi e gli incantesimi. Nel primo caso, l'arsenale è suddiviso a sua volta in armi convenzionali (il revolver, la doppietta e altro ancora) ed esotiche, come la stessa pietra di Gel'ziabar o il War Cannon, un guanto a forma di bocca di drago capace di sputare palle di ghiaccio molto potenti.

In alternativa, potremo usare la magia. I poteri arcani dipenderanno dalla riserva di punti-mana a nostra disposizione. Ogni volta che lanceremo un incantesimo, perderemo un po' di energia, recuperabile in seguito in maniera autonoma. Ovviamente, ricorrendo eccessivamente alle arti occulte rischieremo di rimanere senza poteri proprio quando ne avremo più bisogno. Grazie al Mana Wheel, però, saremo in grado di accrescere la nostra riserva di mana. Tra l'altro, potremo decidere di amplificare l'effetto e la durata di ogni singolo incantesimo grazie agli Amplifier, delle gemme particolari che troveremo nei vari livelli. Questa è una delle poche possibilità che abbiamo di decidere arbitrariamente qualcosa del nostro personaggio.

Nel corso dell'esplorazione dei vari livelli e sottolivelli (ne sono stati realizzati quasi 125!), avremo bisogno di tutti i tipi di armi in nostro possesso, visto che i fantasmi possono essere abbattuti solo con l'incantesimo Ectoplasm, mentre buona parte delle creature che popolano il primo livello andranno stese a revolverate o con l'ausilio del War Cannon, quando ne entreremo in possesso.

La struttura di gioco è delineata intorno ai cinque boss di fine livello, ma nel corso della Quest (come viene chiamata la singola missione in *Clive Barker's Undying*), ci troveremo invischiati in molte piccole mini-missioni che, sommandosi, ci porteranno allo scontro finale. Sarebbe stata un'idea molto carina e decisamente più divertente poter scegliere di compierne soltanto alcune, magari guadagnando punti esperienza e, così facendo, realizzare un vero gioco di ruolo. *Clive Barker's Undying* assomiglia invece a

DAL MONITOR AL GRANDE SCHERMO

In *Clive Barker's Undying*, i riferimenti all'horror moderno sono tantissimi. In questo caso, vediamo le impronte delle mani color rosso sangue, uno degli elementi più inquietenti della sequenza finale del film "Blair Witch Project".







UN TOCCO DI MAGIA

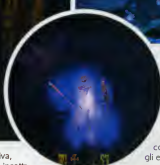
Non che ce ne sia davvero bisogno ma, giocando al livello nightmare, sarebbe meglio conoscerne almeno un paio. Non abusiamone, però!

Premiamo Tab e inseriamo (tenendo conto delle maiuscole/minuscole e degli spazi):

addall	tutte le armi e tutti gli incantesimi
set aeons.patrick health 999	energia vitale a 999
infiniteMana 1	energia magica al massimo (con 0 disattiviamo la funzione)
becomeLight 1	luce magica (con 0 disattiviamo la funzione)
flight	per volare (usando il tasto per saltare)


Abbiamo trovato un nuovo incantesimo.





uno sparatutto in soggettiva, dove dobbiamo fare solo incetta di munizioni, entrare in una stanza, sterminare zombi e creature non-morte, per poi passare poi alla camera successiva.

Dalla sua, questo titolo vanta anche due grandi pregi. Il primo è il sistema grafico, preso in prestito da *Unreal Tournament*. Già sfruttato in *Deep Space Nine: The Fallen*, seppur con risultati inferiori, permette al gioco di mostrarci delle locazioni davvero realistiche, trasposte in maniera a dir poco entusiasmante. Ci sono, però, due riflessioni da fare. Per prima cosa, i personaggi umani in *Clive Barker's Undying* appaiono sempre molto squadrati. Questa particolarità, d'altro canto, ci regala dei demoni davvero raccapriccianti. Un altro aspetto di cui tenere conto riguarda le pretese hardware, decisamente al di sopra della media per questo genere di giochi.

C'è da dire che, grazie ai menu di impostazione video, potremo decidere se perdere un po' di dettagli guadagnando in termini di prestazioni.

L'altro merito di *Clive Barker's Undying*, forse il più evidente, va attribuito al sonoro. Potremo godere di un supporto audio 3D molto ben realizzato, in grado di farci percepire ogni singolo movimento dei nostri avversari; la colonna sonora e gli effetti speciali sono, poi, senza precedenti. Verremo accompagnati costantemente da una serie di temi musicali azzeccatissimi che, uniti all'impostazione grafica molto tetra, ci faranno raggelare il sangue nelle vene in più occasioni.

Per non parlare di quando sentiremo le voci nella nostra testa: dei veri e propri consigli su quando usare gli incantesimi, piuttosto che le utilissime riflessioni del nostro personaggio. Un particolare, questo, davvero sorprendente rispetto alla media degli sparatutto 3D. Grazie alla grafica e al sonoro, *Clive Barker's Undying* riesce a trasmetterci emozioni forti ed è un peccato che quest'atmosfera venga brutalmente interrotta dagli incessanti caricamenti tra un insieme di stanze e le successive.

Anche con l'installazione completa, qualsiasi gruppo di locazioni verrà ricaricato ogni volta che ci entreremo, con tanto di scritta "loading", sul monitor. Sì, perché *Clive Barker's Undying* non verrà localizzato nel nostro paese. Per questo motivo, tutti gli indizi, siano essi scritti o legati a un dialogo, dovranno essere raccolti in inglese, con buona pace dei giocatori meno anglofoni.

Nel complesso, *Clive Barker's Undying* di dimostra molto coinvolgente, ma per i motivi di cui sopra anche un po' frustrante. Un problema di cui tenere conto nel caso fossimo appassionati di giochi sparatutto e di film dell'orrore.

GMC IN BREVE

Undyng è:
- suggestivo
- coinvolgente
- da ascoltare

Undyng non è:
- propriamente un'avventura 3D
- esente da difetti
- un gioco per bambini





■ Casa EA ■ Sviluppatore Dreamworks interactive ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB di RAM, 200 MB su HD ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB di RAM, 600 MB su HD, scheda 3D con 32 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.undying.ea.com

IN ALTERNATIVA...

Dark Project II, Giu 00, 7
È il modello di *Clive Barker's Undying*. Forse è un po' più divertente fare il ladro, forse

Alien vs Predator, Giu 99, 8
Non è proprio simile, ma il livello di tensione che riesce a generare è lo stesso

Clive Barker's Undying **è divertente e tenebroso, ma non è perfetto. Abbiamo poca libertà di azione e i continui caricamenti si dimostrano molto fastidiosi.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	9	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GIOCO DI CORSE 4X4

OFFROAD

Scaldiamo i motori, è il momento di andare fuori strada...





Dovremo essere abili a tenere in pista la nostra auto.

LA Formula Uno è sicuramente il campionato automobilistico più seguito al mondo. In realtà, però, esistono molte altre occasioni per vedere sfrecciare bolidi a quattro ruote a grandi velocità, su circuiti di ogni genere.

Offroad ci permette, appunto, di misurarci con uno di questi campionati "minori", ma non per questo meno appassionanti. Come nelle gare di rally, in *Offroad* dovremo guidare su piste non asfaltate, tra alberi, rocce e arbusti.

Le particolarità di questo gioco non si fermano qui. Un aspetto interessante è costituito proprio dal tipo di automezzo che guideremo. In *Offroad*, non piloteremo delle vere e proprie auto da corsa, ma più semplicemente dei furgoncini tipo pick-up; vale a dire delle auto molto simili a jeep militari, ma più lunghe e con sospensioni più voluminose.

Lo stile di guida, oltretutto, non potrà essere sempre lo stesso. Attraverso le varie gare, ci misureremo con ambienti sempre diversi, a cui dovremo adattarci per riuscire a vincere il campionato della nostra categoria. La struttura del gioco è semplice: sei o sette gare e un certo numero di punti da raccogliere per poter passare al campionato di livello superiore.

Ogni gara farà storia a sé. In base ai piazzamenti, potremo guadagnare sempre più soldi e potenziare la nostra macchina. Non mancheranno le prove speciali a punti raddoppiati o con circuiti molto singolari. Le altre possibilità di gioco sono la gara contro il tempo, dove cercheremo di migliorare il tempo sul giro, o la sfida contro un avversario rete locale, sul nostro stesso computer. In questo caso, giocheremo con la modalità split-screen: questo particolare sistema ci permetterà di guidare sullo stesso monitor due auto, dividendo lo schermo di gioco in due metà. Un pilota userà la metà superiore, l'altro la metà inferiore. Non siamo di fronte a una simulazione vera e propria, in quanto lo stile di guida si limiterà, spesso, a tenere l'acceleratore sempre premuto, destreggiandosi tra salti, buche e cunette. Questo permette a *Offroad* di ritagliarsi uno spazio tutto suo, una nicchia per chi ama gareggiare, ma non vuole impazzire con la regolazione di ogni singolo particolare di una vera fuoriserie. Questo gioco ci divertirà se non ci aspettiamo niente di più che tante corse veloci. Dovremo essere bravi a sfruttare gli errori dei nostri avversari, fino al momento in cui potremo sorpassarli, conquistando posizioni importanti. Oltretutto, molti circuiti ci riservano sorprese come scorciatoie o percorsi particolarmente unici e strani.

"Divertente ma forse un po' troppo semplice"

Offroad ha dalla sua un sistema grafico molto colorato e velocissimo, ma nel complesso manca di carattere per essere un gioco di corse vero e proprio. *MicroMachines V3*, per esempio, pur essendo graficamente più scarno, è molto più divertente. Tutto sommato, a *Offroad* mancano alcuni elementi tipici del genere, come i bonus o le armi a bordo, particolari che lo avrebbero reso un po' più divertente e appassionante. La sola possibilità di usare il nitro (uno scatto di velocità per il nostro 4x4) non basta a colmare questa lacuna, relegandolo alla sufficienza.

GIOCHI COMPUTER



Le condizioni atmosferiche saranno una delle variabili più affascinanti del gioco.

CORSE IN 4X4

In *Offroad* avremo un parco macchine abbastanza ampio, soprattutto quando riusciremo a guadagnarci l'accesso alle leghe superiori. Il problema è che non ci vengono forniti dati molto precisi su come le stesse vengano assemblate, ma solo il nome del modello. Questo ci toglie anche un po' di soddisfazione, se pensiamo che conquisteremo molti tipi di 4x4, ma senza sapere in che cosa sono migliori rispetto ai precedenti. Un limite evidente del gioco. C'è da dire che, almeno, potremo colorare in quattro modi diversi ciascun modello. Magra consolazione, a dire il vero, ma accontentiamoci.

GMC IN BREVE

Offroad è:
- Veloce
- Semplice
- Divertente

Offroad non è:
- Una simulazione
- Perfetto
- Realistico al 100%

■ Casa Rage Software ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB di RAM, Scheda 3D con 8 MB ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 MB di RAM, Scheda 3D con 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.rage.com

IN ALTERNATIVA...

MicroMachines V3, Ago 98, 8 — Divertentissimo, soprattutto se giocato in compagnia di amici

F1 2000, Apr 00, 9 — La perfetta simulazione automobilistica ambientata nel circo della Formula1

Offroad **non è certo il miglior gioco di corse del mondo, ma ci farà divertire anche se non siamo Schumacher...**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

I TRE REGNI

Cento anni di storia cinese vissuti su un monitor.





I Tre Regni non diletta certo di atmosfera.

IN ITALIANO

***I Tre Regni: Fate of the Dragon*, uscirà nei negozi completamente localizzato in lingua italiana. Una buona notizia per chi non ha dimestichezza con l'inglese, vista anche la quantità di testo storico che il gioco contiene.**

LA DINASTIA DEL PASSATO

Nel 1989 faceva la sua comparsa su computer il primo *Romance of the Three Kingdoms*, quello che sarebbe diventato un classico della Koei. Il gioco ebbe tanto successo da meritarsi ben tre seguiti e la saga si concluse con il quarto capitolo: *Walls of Fire*. Per l'epoca si trattava di un'inedita miscela di strategia e gestione delle risorse, e proprio la sua complessità conquistò i giocatori più esigenti. Inutile dire che *I Tre Regni* deve moltissimo a questa saga in termini di idee.

CHI di solito non frequenta il variopinto mondo dei videogiochi, potrebbe essere rimasto sconcertato dai recenti commenti non proprio positivi riguardanti questa forma di divertimento. Il caso di *Hitman: pagato per uccidere*, è solo l'ultimo di una lunga serie di capi d'accusa rivolti a chi si diletta davanti a un monitor. Sfortunatamente, i detratton e coloro che puntano il dito verso la vera o presunta violenza insita nei videogiochi, spesso non si preoccupano di conoscere ciò di cui parlano, limitandosi al fare di tutta l'erba un fascio. Se è vero che molti giochi sono violenti, ma anche su questo si potrebbe discutere, è altrettanto vero che molti titoli hanno in sé delle potenzialità culturali e informative non indifferenti.

Quello de *I Tre Regni*, ne è un tipico esempio. Abbinando l'ormai sperimentato concetto delle battaglie in tempo reale alla gestione politica ed economica di una comunità, questo titolo dimostra che un videogioco può anche contenere riferimenti storici precisi e riuscire nel non facile compito di offrire un'idea attendibile di come funzionassero le cose durante un determinato periodo storico. Il gioco ricopre, infatti, circa un secolo di storia cinese, partendo dall'anno 180, periodo di decadimento della Dinastia Han, fino al vero e proprio periodo dei Tre Regni, ossia dall'anno 220 al 280. Il contesto storico è ricreato fedelmente secondo l'opera "Romance of the Three Kingdoms", attribuita a Luo Guanzhong e realizzata nell'anno 1350.

L'importanza e la diffusione di quest'opera è seconda solo a quella della Sacra Bibbia, anche se la sua estrema popolarità riguarda più i paesi asiatici che non quelli occidentali. La precisione e l'attenzione dei programmatori della Overmax Studios, si è spinta fino al punto di prendere testi storici come punto di riferimento per disegnare le strutture e gli abiti dell'epoca che vengono indossati dalle numerose unità presenti nel gioco.

Il menu principale permette di affrontare la campagna di gioco con uno dei tre personaggi storici a capo di altrettanti regni, selezionando nel contempo il livello di difficoltà tra i tre disponibili. È naturalmente possibile accedere alle sfide multiplayer attraverso le consuete modalità via LAN, in collegamento seriale o via Internet.

Una volta entrati nel gioco vero e proprio, scopriamo di dover necessariamente affrontare una missione introduttiva, realizzata allo scopo di prendere confidenza con i vari aspetti dell'interfaccia. Non tarderemo molto a comprendere che questa sezione necessiterà di molta attenzione, dal momento che, diversamente da quanto avviene in altri titoli, le cose sono molto più complesse quanto possa sembrare a prima vista. Nonostante la somiglianza grafica al classico di Microsoft *Age of Empires*, al quale questo *I Tre Regni* si avvicina al punto da far sospettare di trovarsi davanti a un semplice clone, ci renderemo presto conto che i fattori da prendere in considerazione sono molto più numerosi.

Il primo serio problema da affrontare riguarderà l'accumulo e la gestione delle risorse. Siamo lontani anni luce dalla semplice raccolta del Tibenum di *Red Alert*; qui dovremo preoccuparci di ben sette differenti elementi da immagazzinare: grano, carne, legno, metallo, alimenti, vino e oro. Molto realistico, ma decisamente troppo impegnativo per poter sperare di mettere in campo un esercito e combattere in tempi brevi. La lentezza quasi esasperante della fase introduttiva potrà certo accontentare i giocatori che amano curare l'aspetto commerciale, quello politico e quello della gestione economica delle tasse e degli introiti, tutti molto ben sviluppati nel gioco, ma a lungo termine risulta in qualche modo scomoda, visto che è necessario disporre di numerose strutture e ricercare un largo numero di abilità, prima di poter produrre i primi soldati di un certo livello e le macchine da guerra indispensabili per gli assedi alle città rivali. Questo limite, tuttavia, non sembra affliggere in alcun modo il nostro avversario, che comincerà ad assalire i cancelli della nostra città fin dalle prime battute di gioco.

"Il problema più grosso riguarda la gestione delle risorse"

Un vero peccato, dato che le caratteristiche più innovative offerte da questo titolo sono destinate appunto agli scontri in tempo reale. La prima seria novità riguarda la doppia mappa







Per i nostri nemici, l'attacco non presenta mai problemi di sorta.

di gioco. Abbandonato lo schema del livello unico, i programmatori hanno optato per una soluzione che prevede una cartina generale della regione nella quale ci troviamo, e una serie di mappe specifiche per ogni città presente nel livello.

Questo implica il passaggio delle nostre unità da una mappa all'altra, di modo che le truppe possano uscire dalle mura amiche per avventurarsi nel terreno inesplorato e, in seguito, accedere agli insediamenti nemici attraverso appositi "portali" presenti nella carta generale. Questa non è l'unica innovazione introdotta da *I Tre Regni*. È da notare, infatti, una completa rivisitazione del ruolo delle unità. Il consolidato principio della struttura che produce una specifica armata è stato abbandonato in favore di un più realistico, ma anche più complesso, meccanismo che prevede il singolo abitante del villaggio come unità principale. In base a dove impiegheremo questa unità semplice otterremo diversi risultati.

Se faremo lavorare un uomo in una fattoria opererà come contadino, ma in seguito potremo decidere di avere bisogno di maggiori forze militari, e quindi potremo prelevarlo e addestrarlo in una caserma, da dove uscirà come soldato di fanteria.

A sua volta, il soldato potrà essere nuovamente impiegato come contadino, minatore o in qualsiasi altro ruolo una volta cessate le ostilità. Il nuovo approccio risulta particolarmente interessante in battaglia, considerando che un soldato a cavallo può smontare dalla cavalcatura e combattere come semplice fante. Se ne deduce che i cavalli sono una risorsa preziosa e indipendente dalla costruzione delle unità appiedate: possono essere addestrati o persino rubati al nemico, oppure serviranno per trasportare risorse e rifornimenti.

Quest'ultima è una caratteristica fondamentale, dal momento che le nostre truppe dislocate al di fuori della città tenderanno ben presto a perdere potenza e abilità se non avranno a disposizione cibo e risorse da poter sfruttare, un altro aspetto molto realistico ma che complica ancora di più il compito del generale da tastiera. Aggiungiamo a tutto questo i possibili disastri e calamità naturali, la necessità di compiere sacrifici per aggraziarsi il favore degli dei e le innumerevoli opportunità di promozione dei nostri generali al fine di ottenere particolari abilità, ed ecco che avremo tracciato il quadro preciso di un gioco estremamente profondo e dettagliato, che non può certo definirsi immediato e che provocherà più di un mal di testa. Verrebbe quasi voglia di proporre, a chi definisce i videogiochi "diseducativi", il compito di portare a termine uno scenario qualsiasi de *I Tre Regni*...



TRE LEADER PER IL POTERE



CAO CAO

Discendente da Cao Can, fondatore della dinastia Han occidentale, era un abilissimo stratega e un uomo capace di adattarsi velocemente alle circostanze e agli improvvisi mutamenti del periodo in cui viveva.



LIU BEI

Era un membro della famiglia imperiale, ed era amato dal popolo al punto che veniva comunemente chiamato "Lo zio imperiale". La sua forza era quella di provenire da una famiglia originariamente molto povera.



SUN QUAN

Un generale abile e molto amato dall'esercito per la sua capacità di motivare e riconoscere il talento nei sottoposti. La sua ascesa al potere venne stroncata da una malattia che lo uccise all'età di soli ventisei anni.

GMC IN BREVE

Tre Regni è:
- Storicamente accurato
- Estremamente approfondito
- Molto longevo

Tre Regni non è:
- Adatto a una partita veloce
- Per chi predilige i combattimenti
- Molto originale

■ Casa Eidos ■ Sviluppatore Overmax Studios ■ Distributore Leader ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, Seriale, Internet ■ Internet www.take2games.com/

IN ALTERNATIVA...

Shogun: Total War, Giu 00 **9**
Ridefinisce i parametri della strategia in tempo reale. Un gioiello da possedere a tutti i costi.

Age of Empires 2, Dic 99 **9**
Un affascinante connubio tra battaglie in tempo reale e profondità storica.

La qualità è innegabile, ma il gioco è troppo vasto per essere controllato agevolmente. Piacerà a chi non ha fretta e non ha mai giocato *Age of Empires*.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

6

GENERE: STRATEGIA DA LOMBRICHI

WORMS WORLD PARTY

Tornano sui nostri monitor i vermi più bellicosi del mondo!



La Super Pecora: un'arma micidiale, se usata con criterio. Ma anche molto divertente.







NESSUN LIMITE ALLA FANTASIA

Nonostante i livelli del gioco siano molto vari e originali, gli sviluppatori non hanno voluto privare i giocatori della libertà di dare sfogo alla propria fantasia, e hanno inserito in *WWP* un editor di mappe estremamente semplice da usare. Inutile dire che, in questo modo, la longevità del gioco guadagna davvero parecchi punti!

LA saga di *Worms* sembra non aver mai fine. Da quando, molti anni or sono, il Team 17 diede vita al primo, indimenticabile, titolo della serie, la gallina dalle uova d'oro che questi simpatici e cinici vermi si sono dimostrati essere non si è più arrestata. Lo scopo principale che ci dovremo prefiggere nel gioco rimane quello di eliminare i vermi della squadra avversaria, in battaglie a turni in cui tutte le armi e tutti gli espedienti sono consentiti.

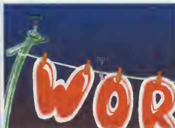
Worms World Party (*WWP*, per gli amici) è l'ultimo nato della famiglia e, come i suoi predecessori, non mostra particolari innovazioni rispetto al primo *Worms*: se questo sia un bene o un male, è ben difficile da stabilire. Stando al titolo, il nuovo gioco sembrerebbe indirizzato ai fan della saga intenzionati a cimentarsi con avversari di tutto il mondo. Se da un lato questo è indiscutibilmente vero, considerando che *WWP* supporta il gioco via internet (ma anche su una rete locale e con più avversari umani su uno stesso computer), va comunque detto

"*WWP* non mostra particolari innovazioni"

che non mancano le opportunità per le partite in solitario. Chi volesse sfidare solamente il proprio computer, infatti, avrà l'imbarazzo della scelta: sono disponibili sessioni di allenamento per imparare a utilizzare con precisione e rapidità tutte le armi disponibili, partite contro il computer di varia durata e di difficoltà crescente (anche contro più squadre contemporaneamente) e le cosiddette "missioni", ossia azioni di guerra in cui dovremo conseguire con uno o più vermi della nostra squadra un determinato obiettivo, che non sempre sarà quello di sterminare gli avversari.

La veste grafica rimane quella bidimensionale di sempre, caratterizzata da fondali come al solito molto vari, coloratissimi e spesso bizzarri; qualsiasi esplosione provocherà un semplice buco nel fondale, dandoci la possibilità, eventualmente, di modificare gli scenari a nostro vantaggio durante uno scontro. Certo, lo stile del gioco, rispetto a quanto visto negli ultimi







IN LOTTA PER LA GLORIA

Le missioni che ci vengono proposte quando giochiamo contro il computer sono sequenziali. Per accedere a quella successiva, dovremo prima aver terminato con esito positivo tutte le precedenti. In questa particolare modalità di gioco, poi, ogni qual volta riusciamo a conseguire un obiettivo, saremo premiati con una medaglia al valore! Cosa non farebbero i nostri vermi per un po' di gloria!

Le scene più divertenti e spettacolari verranno riproposte in replay per la gioia dei giocatori.



VERMI IN RETE



Per facilitare tutti i giocatori incalliti che hanno qualche problema a procurarsi nemici in carne ed ossa, il Team 17 ha aperto un sito Internet interamente dedicato a ospitare le battaglie tra squadre di vermi di tutto il mondo. *Worms World Party* è già predisposto per il collegamento a WormNet, dove sicuramente non faticheremo a trovare qualche avversario da sfidare a suon di Super Pecore e Bazooka! Ricordiamo che, in alternativa, possiamo sempre organizzare battaglie su reti locali o anche su uno stesso computer (impagabile vantaggio del sistema a turni).

mesi (per non dire anni), può sembrarci un po' obsoleto, ma dobbiamo considerare che *WWP*, esattamente come i suoi predecessori, non è stato concepito per essere spettacolare o innovativo, ma semplicemente divertente, obiettivo tra l'altro perfettamente centrato.

Un aspetto positivo dello stile grafico un po' attempato sta nelle ridotte richieste hardware del gioco. Come del resto ci si sarebbe dovuti aspettare, infatti, per girare correttamente *WWP* ha bisogno di un sistema ormai alla portata di tutti.

Uno dei punti di forza della serie è sempre stata l'enorme varietà e stranezza dell'arsenale bellico e dei gadget a nostra disposizione. Accanto a "convenzionali" bazooka, pistole, granate e fucili vari, troveremo anche un vasto assortimento di missili, corde ninja (indispensabili per scalare le pareti più impervie), mosse da film stile "Karate Kid" e innocui animaletti che possono trasformarsi in micidiali armi; a quest'ultima categoria appartengono, ad esempio, le mefitiche puzzole e le devastanti pecore (anche nella spettacolare versione "Super Pecora") che esplodono a comando. Insomma, non si può certo dire che gli sviluppatori manchino di fantasia...

Sebbene non ci sia niente di male a rimanere sulla scia di un capolavoro, per sfornare altri titoli dal successo garantito, dobbiamo dire che *WWP* sembra essere poco più di un disco di espansione per uno qualsiasi dei giochi precedenti, piuttosto che un capitolo a se stante. Per questo motivo, il nuovo nato del Team 17 sarà ideale, a nostro avviso, per tutti gli appassionati di vecchia data che ormai non possono più fare a meno dei prodi vermi e per chi, al contrario, dei bellicosi esserini striscianti non ha mai sentito parlare. Siamo cèrti, però, che difficilmente questo titolo potrà interessare altre categorie di giocatori.

GMC IN BREVE

WWP è:
- Divertente
- Immediato
- Longevo

WWP non è:
- Innovativo
- Graficamente spettacolare
- Frenetico

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Team17 ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 75.000 ■ Sistema Minimo Pentium 100, 32 MB RAM, 340 MB su HD ■ Sistema Consigliato Pentium 200, 64 MB RAM, Scheda Video 4 MB ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, LAN, multiplayer su un PC ■ Internet www.team17.com

IN ALTERNATIVA...

Worms Armageddon, Mar 99 8 — Altre battaglie tra i violenti e simpatici vermi

Worms 2, Dic 97 8 — La saga dei bellicosi vermi continua

Un gioco divertente e longevo, privo però di qualsivoglia innovazione e senza una colonna sonora all'altezza della situazione.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NETHERGATE

Se potessimo tornare indietro nel tempo, preferiremmo impersonare un guerriero Celta o un legionario Romano?



I personaggi sono decisamente minuscoli. Si rischia di confonderli con i mobili.

Non esiste interazione con gli oggetti circostanti

LA storia ci racconta che i Romani, al tempo di Cesare, invasero e occuparono la Britannia, vincendo la strenua resistenza delle popolazioni locali. I libri non narrano però di una valle isolata, dove si fronteggiarono due piccoli gruppi di Romani e Celti, un luogo dove strane forze magiche operarono un'ultima volta prima di finire nell'oblio.

La nostra prima azione in *Nethergate*, sarà decidere a quale delle due fazioni dovranno appartenere i nostri sei personaggi.

Scegliendo di giocare come Romani, partiremo con un buon equipaggiamento, una conoscenza migliore delle armi e il nostro gruppo avrà un fisico robusto, forgiato da anni di rigida vita militare. D'altro canto, impersonando i Celti, avremo un modo di combattere più rozzo, ma saremo più agili e possederemo un'ottima conoscenza della natura e della magia.

Ognuno dei due gruppi avrà meno difficoltà a imparare abilità più vicine al proprio stile di vita, e, anche se talvolta possono essere apprese discipline tipiche della fazione opposta, l'eccessivo costo in punti abilità (che si guadagnano facendo esperienza) si rivela un ottimo deterrente, evitandoci di trasformare i nostri personaggi in strani ibridi. Nella versione completa del gioco - che si ordina tramite Internet - è incluso però un editor, che ci permetterà di modificare a piacimento i tratti del nostro gruppo.

Il gioco si sviluppa piuttosto semplicemente. In generale, come Romano o Celta dovremo svolgere le missioni assegnateci dai nostri superiori, o che ci verranno proposte dai vari personaggi nel corso delle nostre peregrinazioni.

Quale che sia l'azione da compiere - guardare, raccogliere, attaccare - per eseguirla è sufficiente cliccare il pulsante che le corrisponde sullo schermo, identificabile tramite un apposito disegno.

I dialoghi fanno però eccezione, svolgendosi in modo differente dal solito. Per ottenere informazioni da un personaggio è infatti necessario individuare i suoi campi di interesse, a cui si risale leggendo i dati riguardanti il soggetto: l'aspetto, il nome e di cosa si sta occupando; fra questi infatti vedremo evidenziate le parole chiave che andranno digitate per approfondire un dato argomento. L'interfaccia rimane comunque semplice e intuitiva, anche se nei primi minuti potremmo avere qualche problema nel guidare i personaggi attraverso le porte o nel fargli aggirare un ostacolo.

Graficamente *Nethergate* non fa certo gridare al miracolo, apparendo decisamente datato, e qualche effetto sonoro in più sarebbe stato gradito.

Complessivamente, questo è un gioco che non attrae particolarmente l'attenzione, sebbene non gli manchino spunti interessanti.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Nethergate è:
- Un gioco di ruolo a turni
- Semplice da gestire
- Di modeste pretese

Nethergate non è:
- Memorabile
- Avvincente
- Una ricostruzione storica da gioco strategico

CARATTERIZZAZIONI

In fase di creazione possiamo assegnare ai nostri personaggi uno o più tratti caratteristici, che vanno a influenzare la velocità con cui accumuliamo esperienza e varie altre nostre attitudini. Per queste caratteristiche, vale la regola del contrappasso: l'attribuzione di un carattere positivo, come la resistenza alla magia, o la sveltezza, sottrarrà sempre una certa percentuale d'esperienza a quella che il personaggio può acquisire, mentre un tratto svantaggioso, come una maledizione alla nascita, porterà invece un bonus a tale punteggio. I tratti possono compensare le limitazioni dei Celti o dei Romani, ricordiamoci però che i nostri personaggi possono star bene anche senza alcuna caratteristica aggiuntiva!



■ Casa Spiderweb Software ■ Sviluppatore Spiderweb Software ■ Distributore Sito Internet ■ Telefono (206) 789-4438 ■ Prezzo $30 ■ Sistema Minimo 8 MB di RAM, 22 MB di HD ■ Sistema Consigliato PIII 8 MB di RAM, 22 MB di HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.spiderwebsoftware.com

IN ALTERNATIVA...

Baldur's Gate 2, Nov 00, 9 — Pochi giochi possono rivaleggiare con il titolo della Virgin

Planescape Torment, Feb 00, 9 — Un gioco affascinante e dalla trama non banale

***Nethergate* non è un gioco che si farà ricordare, a meno che non siamo dei veri appassionati di storia antica con il pallino della magia.**

GRAFICA	3	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

GENERE: PIATTAFORME

M: ALIENO PARANOIA

Niente può risultare alienante quanto un gioco popolato da stupide creature extraterrestri...

QUANTE D PER I CARTONI ANIMATI?

Da qualche tempo i cartoni animati hanno imboccato due strade opposte. Nel cinema, la classica impostazione bidimensionale dei disegni a mano sta pian piano lasciando sempre più spazio a sequenze tridimensionali. Non ci stiamo riferendo solo a opere totalmente in 3D come "A Bug's Life" o "Toy Story", ma anche ad alcune scene di cartoni animati d'impostazione più tradizionale come "Tarzan" o "Il Gobbo di Notre Dame". Nei videogiochi avviene invece l'esatto contrario. Le moderne schede video sarebbero ormai in grado di generare ambientazioni tridimensionali particolarmente dettagliate, eppure gli sviluppatori preferiscono talvolta conferire al gioco un impatto estetico piuttosto piatto e stilizzato, per riprodurre al meglio le tipiche ambientazioni bidimensionali dei cartoni animati.





Un alieno invasore? No, solo un extraterrestre che per sbadataggine è precipitato su un pianeta ben poco ospitale.

NELLA nostra lunga carriera di giocatori ci siamo spesso divertiti ad abbattere minacciose astronavi extraterrestri o a prendere a colpi di laser ogni turista alieno approdato sul nostro pianeta. Nessuno ha però mai tentato di immedesimarsi in quegli orrendi omini verdi per poi indagare sul loro stile di vita.
Con *M: Alieno Paranoia* potremo non solo metterci nei panni di un buffo alieno, ma scoprirne anche una certa somiglianza caratteriale con la specie umana.

L'eroe che andremo a impersonare è infatti uno sbadato pilota intergalattico che, a causa della sua morbosa passione per i videogiochi, proprio mentre tenta di battere il proprio record a *Humanitos* (una specie di *Space Invaders* in cui i ruoli di esseri umani ed extraterresti vengono invertiti), non si accorge di precipitare su un selvaggio pianeta popolato da creature tanto pericolose quanto buffe.

Come si può infatti facilmente dedurre dalle immagini, *M: Alieno Paranoia* si ispira esplicitamente al paradossale universo dei cartoni animati. Gag demenziali e movenze dei personaggi alquanto strampalate vanno così a caratterizzare ogni fase di gioco, regalando tanto divertimento e talvolta un pizzico di frustrazione.

"Gli indigeni non sono affatto ospitali"

Il nostro alieno non sembra infatti manifestare un'agilità paragonabile a quella di Lara Croft e la sua goffaggine finirà spesso per metterlo nei guai.
Al contrario di quanto infatti ci si possa aspettare da un titolo ispirato ai cartoni animati, riuscire a portare a termine questa avventura non sarà affatto un gioco da bambini.

L'obiettivo del gioco è, almeno a parole, molto semplice; dovremo infatti rintracciare e recuperare i pezzi della nostra astronave che, durante la fase finale del tragico volo, sono caduti sulla superficie di questo inospitale angolo dell'universo. Ovviamente, la ben poco accomodante accoglienza offerta dalle popolazioni locali non consentirà al giocatore di vivere una banale gita di piacere tra gli scorci di questo esotico pianeta.

Coccodrilli, vespe, piante carnivore e altre caricature animate cercheranno, infatti, di complicare le cose al nostro povero alieno.

Considerando poi che saranno sufficienti pochi errori per metterci definitivamente KO, dovremo essere dei veri appassionati di questo genere di giochi per resistere alla tentazione di riporre *M: Alieno Paranoia* nella sua scatola e provare qualche altro videogioco...

GMC IN BREVE

M: Alieno Paranoia è:
- Fantasioso
- Variopinto
- Simpatico

M: Alieno Paranoia non è:
- Facile
- Divertente
- Coinvolgente





GIOCHI COMPUTER

■ Casa Dinamic ■ Sviluppatore Eclipse Software ■ Distributore CD Verte/edicola ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 39.900 ■ Sistema Minimo entium 166, 32 MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium 200, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.dinamic.com

Un gioco potenzialmente simpatico e gradevole ma che non riesce a coinvolgere il giocatore. Un acquisto consigliato solo agli appassionati del genere.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

Paperino Operazione Paparo, Feb 01, 6
Il papero più simpatico del mondo in un gioco bello ma semplice

Rayman 2: The Great Escape, Dic 99, 8
La melanzana 3D si esibisce nella sua versione più divertente

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

SHADOWMAN

■ Casa **Acclaim** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 14.900**



Le locazioni sono tutte molto belle e rese graficamente con rara efficacia. Qui ci troviamo in una palude della Louisiana, nelle prime battute del gioco.



UNO dei migliori titoli della passata stagione torna a prezzo stracciato. Se non avevamo giocato *Shadowman* quando fece la sua comparsa sugli scaffali due anni fa, ora non abbiamo davvero scuse. L'atmosfera di questo gioco, basata sull'omonima serie a fumetti e su dotte citazioni della magia nera e dell'arte Voodoo, riusciva brillantemente a coniugare l'azione selvaggia degli sparatutto con la risoluzione degli enigmi tipici dei giochi d'avventura. La grafica era un notevole passo avanti rispetto ai titoli del periodo, con degli scenari assolutamente degni di nota sia per la qualità generale, sia per il potere evocativo di alcune locazioni. L'avventura dei protagonista si divideva tra due mondi: quello reale e quello dell'aldilà, con tutte le relative differenze di armamento, equipaggiamento e aspetto fisico: Mike Leroi nel mondo reale, armato di pistole e fucili tradizionali; e Shadowman nel mondo dei morti, con tanto di oggetti magici e poteri Voodoo. L'azione in terza persona alternava combattimenti ed esplorazioni, mentre molti degli ambienti del mondo dei morti trasudavano malignità grazie anche all'inquietante aspetto dei nemici. Tutta la trama era incentrata sulla lotta contro dei serial killer in entrambi i mondi di gioco, e sulla riunione delle loro malvagità nell'intento di soggiogare l'intero pianeta.

"Due mondi carichi di strane magie e delitti da risolvere"

A noi il compito di sventare il complotto e il piacere di divertirci con uno dei più intriganti e originali giochi in terza persona.



A un prezzo del genere sarebbe un peccato non acquistarlo e privarci di una piccola gemma dell'azione 3D.



FALLOUT 1 & 2

■ Casa **Virgin**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **L. 14.900**



Questa è un'offerta che nessun amante dei giochi di ruolo può permettersi di perdere. A un prezzo praticamente irrisorio potremo infatti portarci a casa non un gioco, ma due! E non si tratta certo di titoli di poco conto, bensì del grandioso *Fallout* e del suo altrettanto valido seguito. Da più parti indicato come uno tra i più riusciti GDR mai comparsi sul mercato, *Fallout* non ha perso un grammo del suo fascino originale anche a parecchio tempo dalla sua uscita. L'ambientazione post-apocalittica, la definizione della grafica in alta risoluzione e l'estrema completezza degli elementi tratti dal regolamento del gioco di ruolo da tavolo S.P.E.C.I.A.L., fanno di questa serie un classico del suo genere. La possibilità di giocare in tempo reale la parte esplorativa e passare al sistema a turni durante i combattimenti rendono l'esperienza di gioco estremamente appagante, senza contare che la prossima uscita di *Fallout Tactics* (che fa uso dello stesso sistema grafico), testimonia come la qualità del gioco sia ancora al passo con i tempi. Un acquisto obbligato anche per chi non frequenta abitualmente il genere.





LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

Le recensioni che leggiamo su GMC sono sempre compilate con scrupolo e attenzione, ma non dobbiamo necessariamente essere d'accordo con i redattori a tutti i costi. Secondo noi un gioco meritava un diverso trattamento? Facciamo sentire la nostra voce!

NO ONE LIVES FOREVER

■ EA ■ GMC Feb 01 ■ VOTO 8

A volte mi chiedo cosa sia costretto a fare un povero programmatore per convincere voi di GMC ad assegnare un 9 a un suo gioco. Non siete un po' troppo severi? Mi riferisco nello specifico a *No One Lives Forever*, a mio avviso il migliore sparatutto in soggettiva dai tempi del mitico Doom. Questo gioco ha tutto! È originale dall'inizio alla fine e non c'è mai un attimo di pausa. Non facciamo in tempo ad abituarci a una certa locazione che subito veniamo catapultati dall'altra parte del mondo. E che dire dei "gadget", non sono forse degni dei migliori film di spionaggio? Tutto questo per non parlare di una donna protagonista finalmente degna di questa definizione: altro che Lara Croft! La varietà di situazioni proposte ha dell'incredibile, non è il solito "avanza e spara", è necessario saperci fare, usare mille cautele! I livelli sono splendidi ed è impossibile annoiarsi quando si parte con il cecchinaggio del primo livello, per arrivare alle corse in motoslitta e addirittura al lancio con il paracadute. E la grafica? Non è uno spettacolo? Insomma, per farla breve: secondo me *No One Lives Forever* meritava almeno un 9!

Filippo (via mail)



Se non è il miglior gioco di sparatorie di tutti i tempi, è sicuramente il più vario, originale e longevo. Un acquisto obbligatorio per chiunque ami i videogiochi. **9**

GUNMAN CHRONICLES

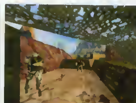
■ Sierra ■ GMC Dic 98 ■ VOTO 9

Sembra davvero che i produttori di giochi abbiano esaurito le idee, e se questo poteva essere solo un sospetto, dopo aver visto *Gunman Chronicles*, se ne ha la certezza. Questo non è un gioco, è un semplice Mod per lo strepitoso *Half-Life*! L'unica differenza che si può veramente notare tra *Gunman* e i numerosi Mod che si possono trovare su Internet, è che questi ultimi sono gratuiti. Intendiamoci: pagare non è un problema, se il prodotto che acquistiamo ha effettivamente valore, ma non è decisamente questo il caso di *Gunman Chronicles*. Tutto sa di già visto fin dalla prima scena: l'introduzione non interattiva era stupenda in *Half-Life*, ma qui è solo una ripetizione. Alcune idee sono carine, ma sono spesso implementate male e comunque non bastano da sole a sostenere una trama debole e scontata. Se almeno la grafica fosse al passo con i tempi, ma nemmeno questo si può dire, visto che il sistema grafico di *Half-Life* comincia inevitabilmente a mostrare la sua non più giovane età. Avremmo anche potuto perdonare tutte le lacune se almeno il gioco fosse stato messo in vendita a basso costo, ma così a prezzo pieno, è da considerarsi un'operazione scorretta nei confronti dei giocatori.

Luigi Santarelli



Se vi è piaciuta l'esperienza di *Half-Life*, è molto meglio *Opposing Force*. Se invece volete qualcosa di diverso, la rete pullula di Mod che, a differenza di *Gunman Chronicles*, sono gratuiti. **4**



HALF LIFE

■ Sierra ■ GMC Dic 98 ■ VOTO 9

Questo gioco-colossal si basa su una trama incredibilmente realistica e cinematografica, il tutto sostenuto da un motore grafico che fa faville. La nostra missione, dato che impersoneremo uno scienziato, sarà quella di fuggire vivi dall'inferno dell'installazione militare Black Mesa, ora infestata da malefici alieni con l'unico scopo di farci la pelle, e anche da parecchi militari altrettanto malintenzionati. Il "gioco", preferirei chiamarlo "mondo in miniatura", è diviso in alcuni livelli enormi che comprendono più mappe (con un totale di 90 locazioni!). L'editor di livelli presente nel gioco, denominato World Craft, all'inizio è molto ostico, soprattutto per la sua configurazione, ma una volta presa la mano ci sembrerà molto semplice. Questa sua potenza ha portato molti programmatori in erba ad avventurarsi nel mondo dei Mod, le "MODificazioni", che permettono di costruire con relativa facilità nuovi mondi tridimensionali. *Half-Life* è un gioco di rara bellezza, unico, e ha conquistato un posto nell'Olimpo dei giochi insieme a tutti i suoi Mod, espressione di creatività e ingegno. Un gioco da non perdere, anzi, "IL" gioco da non perdere.

Umberto de Toml

Half Life è eccezionale, e grazie ai Mod presenti su Internet, è impossibile "finirlo". Un gioco da non perdere, uno di quei capolavori che hanno fatto la storia dei videogiochi. **9**



FUGA DA MONKEY ISLAND

■ Sierra ■ GMC Dic 98 ■ VOTO 9

In questa nuova avventura la LucasArts riesce ancora ad appassionare i suoi fedeli giocatori. Pur non essendo esente da difetti, il quarto capitolo della famosa saga risulta divertente e abbastanza lungo. Il gioco è molto divertente, colorato e intuitivo. Insomma, anche questa volta la LucasArts ha portato a termine un ottimo lavoro. Buono anche il sonoro e davvero molto interessante l'aspetto del parlato: infatti, ogni personaggio con cui è possibile dialogare ha un proprio accento ben caratterizzato. Il gioco risulta essere abbastanza lungo, anche se questo è in parte causato da enigmi volutamente complicati. Ci sono, comunque, anche dei difetti. Ad alcuni dei miei amici è risultato praticamente impossibile finire il gioco senza la patch fornita (prontamente!) dalla casa produttrice. Un problema sicuramente grave, e che si va a unire alla scarsa resa grafica del titolo in questione. È davvero triste vedere che alcuni dei vestiti indossati da Guybrush sembrano quasi di un solo colore! Non bisogna stupirsi di vedere al di fuori di un negozio delle finestre che dentro non ci sono! Sinceramente dopo aver provato titoli come *Grim Fandango* o *Monkey Island 3*, da questa avventura del "temibile pirata" mi aspettavo di più.

Paolo Lanata, Genova.

Un'avventura molto bella e piacevole, che però ha qualche piccolo difetto. Avrei preferito una grafica migliore e enigmi meno astrusi - quelli di *Monkey Island 4* sono davvero pazzeschi! **8**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (nemesis@futuremediaitaly.it) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 - 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *SuperBike 2001* e ci divertiamo un sacco sulle moto simulate, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riusotissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follet!

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nat 00
■ **Demo:** Nat 00

Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano a miglioramenti nel realismo di gioco

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99/ Gen 01
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Ora anche in multiplayer

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 00

L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO [illegible]
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su computer è ancora e sempre *Gran Prix*

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 7
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallystica adatto a tutti i palati

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Set 00
■ **Demo:** Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo. Il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Il classico *QIII* è ancora il migliore!"

Cocktail
GMC.Kevorkian
"Con la mia pozione vado a schema libero."

Asheron's Call
GMC.Caio
"Con due computer sono inarrestabile!"

Day of Defeat
BANNED.Neon
"Ogni giorno è il Giorno Più Lungo!"

Icewind Dale
GMC.Homer
"Il passaggio per *HOW* è vicino."

Diablo 2
WOLF
"Il Diablo non è così brutto come lo dipingono."

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/29062142
MICROSOFT
02/703921
INFOGRAMES
02/93767203

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2001 Mar 01 VOTO
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente, in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa. Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Feb-Mar 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli Consigliata agli appassionati

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto



2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa. Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa. Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa. Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali, il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli, con decine di aerei e tanta atmosfera

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons



2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche impegnativo e appagante Da non perdere

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata Un nuovo classico

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa. Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa. EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Gen 01
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!



2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Dic 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE "BELLI" DEI VIDEOGIOCHI

I cinque eroi che vorreste presentare a mamma e papà.



1) DUKE NUKEM
Non sarà un damerino, ma la nobiltà ha il suo fascino.



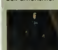
2) INDIANA JONES
Bello, avventuroso e professore universitario.



3) JOHN MC CLANE
Quando arriva con addosso l'uniforme della polizia di New York, fa un figurone.



4) MANUEL CALAVERA
Un po' pallido, emaciato e dotato di uno strano senso dell'umorismo.



5) J. C. DENTON
Offre la sicurezza di un impiego governativo, anche se ha in mente di cambiare lavoro.

EL DORADO

Questo mese GMC ci guida tra le misteriose foreste tropicali di El Dorado, in compagnia dei due goffissimi ma simpatici "eroi" Tullio e Miguel, alla ricerca della mitica città dell'oro.

TRUCCHI

CRIMSON SKIES
Su GMC di dicembre abbiamo presentato questo titolo di casa Microsoft. Sul numero di febbraio abbiamo rivelato un primo trucco, ma tantissimi provetti piloti ci hanno scritto per saperne di più.

Per poter giocare tutte le missioni dobbiamo andare nel menu di scelta della missione, cliccare con il tasto sinistro sul microfono (presente sul lato sinistro dello schermo) e inserire il codice "idaho". Immediatamente apparirà un menu in alto a destra, col quale possiamo accedere a tutte le spericolate azioni di volo del gioco!
Prima di ogni missiona possiamo inoltre accedere al menu "Weapons Loadout", dove scegliamo le armi più appropriate per ciascun combattimento. Qui inseriamo il codice "I AM THE ACE!!" per poter diventare totalmente invulnerabili!

ICEWIND DALE
Quei geniacci della Black Isle hanno creato l'ennesimo capolavoro, ideale per gli appassionati dei giochi di ruolo più classici. Orchi, goblin, druidi, maghi e molti altri personaggi ci accompagneranno nella gelida Terre del Nord a investigare...

Prima di caricare il gioco apriamo con BloccoNote il file "icewind.ini", situato nella cartella di installazione del gioco e, dopo averne fatta una copia di sicurezza, cerchiamo la sezione:

[Game Options]

qui aggiungiamo questa riga:

Cheats=1

Salviamo il file icewind.ini e carichiamo il gioco.

NOTE INIZIALI

1 possiamo interagire con gli oggetti o i personaggi solo quando lampeggiano.
2 talvolta sarà possibile scegliere se muovere Tullio o Miguel: per passare dalla gestione di un personaggio all'altro bisogna selezionare dall'inventario il volto del compagno, e premere Control.

SPAGNA

Avviciniamoci al poster e stacchiamolo dalla parete **(01)**, poi parliamo con il venditore a sinistra della porta della città: per una sola peseta potremo comprare un sacchetto di mais. Diamogli la sola moneta che abbiamo e, preso il mais, corriamo dal venditore di polli, sotto il tendone a righe verdi. Parlando con lui, scopriremo che vende i polli per 20 pesetas. Non ci resta che catturare un volatile e rivenderlo al miglior prezzo!
Alla sinistra dell'ingresso alla città, vicino al venditore di mais, c'è un piccolo pollo che scorazza sperduto... cerchiamo di prenderlo, e dopo inutili tentativi, diamogli il mais. Vendiamo il pollo al venditore e dopo aver ricevuto 5 pesetas, entriamo nella taverna a destra e parliamo con l'avventore. Dopo avergli mostrato le 5 pesetas, iniziamo a giocare. Il primo giocatore tira i dadi, e il secondo deve scommettere se il suo punteggio sarà maggiore o minore di quello ottenuto dal primo giocatore. Ovviamente il punteggio massimo è 12 e quello minimo 2, quindi se il primo tiro totalizza un punteggio dal 7 al 12, scommettiamo di ottenere un punteggio minore, se invece il primo lancio totalizza un punteggio tra il 2 e il 7, è probabile che con il nostro tiro otterremo un punteggio più alto! Dopo averlo sbancato, il povero pirata non potrà che mettere sul piatto della posta l'unica cosa che gli rimane: la mappa di El Dorado. Dopo aver vinto anche l'ultima partita, prendiamo la mappa e usciamo dalla locanda **(02)**. Noteremo che le due guardie all'ingresso della città cominciano a cercarci, lasciandoci libero l'ingresso alla città. Approfittiamo della loro assenza e entriamo. Giriamo a destra e imbocchiamo la stradina ancora a destra. Davanti ad un cancello noteremo il guardiano di El Diablo, il toro più feroce di tutta la Spagna, famoso per la sua memoria di ferro (pare che non dimentichi mai una faccia!). Parliamo con lui, poi oltrepassiamo la porta che troveremo sotto alla targa con scritto "via Alfredo" e di nuovo apriamo la porta in cima alle scale. Percorriamo il perimetro della torre e usciamo dalla porta opposta; ci troveremo in un piccolo cortiletto, faccia a faccia con un pestifero bambino **(03)**. Parliamo con lui e non appena incomincerà a minacciarci, avviciniamoci sempre più, finché ci colpirà con la fionda. L'unico modo per avvicinarci è nasconderci nel barile sulla sinistra... non ci metteremo molto a convincere Miguel che lui è il prescelto! Movendo Miguel, spostiamoci coperti dal barile fino a avvicinarci al bambino, e facciamolo scappare. Prendiamo la fionda per terra e oltrepassiamo l'arco a destra.
Osserviamo le guardie (che si stanno dirigendo verso il molo) e non appena se ne saranno andate, avviciniamoci al cancello e osserviamo il vestito verde appeso nel cortile.
Proseguiamo dritti e parliamo con il torero Maleto: scopriremo che il giovane torero si vanta con una bella señorita di aver ha sconfitto El Diablo (quello che non dimentica una faccia). Non ci resta che verificare se Maleto dice la verità, perciò corriamo diritti, poi giriamo nella viuzza a destra e parliamo con il guardiano... pare che la sua versione dei fatti sia un po' diversa! Torniamo da Maleto e riferiamogli di aver trovato il toro, chiuso dietro una robusta cancellata. Poi seguiamo Maleto, mentre torna a affrontare nuovamente il toro in cattività, e osserviamolo mentre litiga con il




01 - FORSE È MEGLIO FAR SPARIRE LE NOSTRE FACCE...


02 - FINALMENTE ABBIAMO VINTO LA MAPPA


03 - UN BAMBINO CON UNA FIONDA

guardiano. Quando il guardiano se ne sarà andato, osserviamo Maleto che pala con la ragazza affacciata alla finestra e poi apriamo il cancello (se non si apre subito, facciamo un giro) **(04)**. Una volta liberato il toro, seguiamolo e colpiamolo con la fionda. Poi corriamo al cancello dietro al quale c'è il vestito verde e attacchiamo il poster che ci ritrae. Poi attiriamo El Diablo verso il cancello (El Diablo non dimentica mai una faccia, no?!) e lasciamo che sfoghi la sua ira sfondando il cancello. Prendiamo il vestito e corriamo verso il molo. Indossiamo il vestito verde e avviciniamo al guardiamo del molo che, come previsto per le donne, non ci chiederà il pedaggio, anzi, affascinato dalla nostra grazie ci chiederà di uscire! Mentre Tullio distrae il guardiano, muoviamo Miguel e facciamolo passare dietro alle spalle della guardia, camminando accovacciato **(05)**.

Il Molo

Osserviamo lo spago appeso alla transenna di fronte all'asino, poi avviciniamoci alla botte vicino alla nave; prendiamo il controllo di Tullio e osserviamo la botte: come al solito sarà Miguel a doverci entrare!
Movendoci all'interno della botte, dobbiamo raggiungere il barile di carote vicino alle guardie, e prenderne una. Dobbiamo però spostarci solo quando le due guardie saranno girate di spalle rispetto a noi, e quindi non ci possono vedere. Dopo aver preso la carota e essere tornati davanti a Tullio, parliamo con lui e usciamo dalla botte. Leghiamo la carota allo spago e aspettiamo che il mulo si metta a camminare: ora che il nastro trasportatore è in azione non ci resta che salirvi. Ma salendo per la scala e entrando nella botte, ci accorgeremo che il nastro si muove nella direzione sbagliata! Scendiamo per la scala, avviciniamoci alla leva e azioniamola: così abbiamo invertito la direzione del nastro. Ora possiamo nasconderci nelle botti **(06)** e farci caricare sul galeone! (dobbiamo ripetere la stessa operazione con Tullio e poi con Miguel).

Il Galeone

(07) Prendiamo la mela accanto a Miguel, poi arrampichiamoci sul palo verso la piccola griglia in alto e lanciamo la mela ad Altivo. Raccogliamo il mezzomarinaio caduto e usiamolo per tirare verso di noi la scala a pioli sulla destra. Saliamo per la scala e, allungando la mano sul comodino a sinistra del marinaio, prendiamo i biscotti. Chiamiamo la scimmietta Josefine e diamole un biscotto. Ora che ci siamo conquistati la sua simpatia, chiediamole la chiave rossa. Raggiungiamo l'altro lato della stiva aggrappandoci ai ganci sul soffitto e infiliamo la chiave rossa nella prima serratura. Poi torniamo da Josephine e, corrompendola con un altro biscotto, chiediamole la chiave blu. Torniamo al cancello a sinistra e infiliamo anche la seconda chiave: solo così possiamo aprire il cancello.
Usciamo allo scoperto e facciamoci vedere dal marinaio, il quale ci rispedirà subito in cambusa, franando rovinosamente su Miguel! Ora che Tullio è svenuto, prendiamo il controllo di Miguel e cerchiamo di svegliare Tullio. Osserviamo la scala a pioli sulla destra e parliamo con Tullio finché, esasperato, tirerà una testata contro il palo, svenendo.
Saliamo per le scale e andiamo sul ponte dove il marinaio sta pulendo i cannoni; accovacciamoci e avviciniamoci al cannone a sinistra. Alziamo in piedi e, molto velocemente, prendiamo il fazzoletto rosso. Una volta indossato, sembreremo davvero dei pirati, e potremo uscire allo scoperto e parlare con il marinaio. Da bravi subalterni, mettiamoci subito all'opera e dopo aver preso i calzini del marinaio, puliamo il cannone. Cerchiamo di parlare con il marinaio e di convincerlo a darci qualche biscotto in cambio del lavoro fatto (i biscotti si trovano ai suoi piedi). Chiacchierando con l'affabile marinaio, scopriremo anche che odia i topi... Torniamo giù nella stiva da Tullio, mettiamo il biscotto nella grata a sinistra sul pavimento e proviamo ad alzarla: purtroppo, la grata non riesce a rimanere aperta, perciò non ci resta che chiedere a Altivo il mezzomarinaio.
Usiamo il mezzomarinaio per tenere alzata la grata e catturiamo il topo usando il calzino **(08)** del marinaio. Torniamo dal marinaio e mostriamogli il topolino: il tremendo shock lo farà svenire, permettendoci di utilizzare il secondo calzino con l'ampolla di petrolio che si trova sulla cassa a destra. Ora che il calzino è ben imbevuto, avviciniamolo alla lampada ad olio per incendiarlo e appicchiamo il fuoco alla miccia del cannone.

TRUCCHI

Durante le nostre avventure teniamo premuto CTRL+TAB e inseriamo i seguenti codici, che attivano i corrispondenti trucchi. Attenzione: la maggior parte di questi trucchi funziona con la versione 1.05 del gioco, presente sul CD di questo mese o scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale del gioco. Il tasto TAB si trova sopra al tasto che blocca le maiuscole.

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea() – mostra la mappa completa
CHEATERSDOPROSPER:Hans() – trasporta la compagnia nel punto voluto
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(numero) – porta i punti di esperienza del personaggio selezionato al valore indicato.
CHEATERDOPROSPER:AddGold(numero) – aggiunge un certo numero di pezzi d'oro al bottino della squadra
CHEATERDOPROSPER:Midas() – aggiunge ben 500 pezzi d'oro alla cassa della squadre
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid() – otterremo immediatamente 5 pozioni curative, 5 antidoti e 1 "Scroll Of Stone To Flesh"
CHEATERSDOPROSPER:Createitem("nome oggetto") – al posto di "nome oggetto" mettiamo uno dei nomi di oggetto della lista che segue, per poterlo creare dal nulla.
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys() – questo codice abilita una serie di tasti che attivano altri trucchi.


04 – AMLETO E EL DIABLO A CONFRONTO


05 – TULLIO VESTITO DA DONNA NON È MALE!

TRUCCHI

Queste sono le combinazioni di tasti attivate dal codice precedente:

CTRL + J – sposta il personaggio selezionato in una nuova posizione
CTRL + R – cura il personaggio selezionato
CTRL + Y – distrugge il mostro selezionato
CTRL + 4 – mostra le trappole
CTRL + 9 – modifica la visualizzazione dei personaggi

Lista degli oggetti: (da usare con il codice CreateItem)

SCRL1Q - Scroll of Vampiric Touch
SCRL04 - Protection from Cold
SHLD06 - Large Shield +1
SW1H01 - Bastard Sword
SW2H01 - Two Handed Sword
WAND02 - Wand of Fear
XBOW03 - Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01 - Necklace of Missiles
AROW07 - Arrow of Dispelling
AX1H01 - Battle Axe
BELT02 - Golden Girdle
BLUN05 - Mace +1
BOLT02 - Bolt +1
BOOK03 - +1 Con
BOOT01 - Boots of Speed
BOW01 - Composite Long Bow
BRAC06 - Gauntlets of Ogre Power
BULL02 - Bullet +2
CHAN06 - Mithril Chain Mail +4
CLCK02 - Cloak of Protection +2
DAGG03 - Dagger +2


06 – NASCOSTI NELLE BOTTI NON CI VEDRANNO MAI


07 – TULLIO E MIGUEL NELLA CAMBUSA


08 – USIAMO IL CALZINO PER CATTURARE IL TOPO

Lo squarcio provocato dalla cannonata sulla fiancata della nave ci permetterà di scappare. Prima salirà Tullio; prendiamo la mela dalla botte sulla sinistra, poi raccogliamo la fune vicino alla scaletta e leghiamola all'anello di ferro per far salire Miguel. Non appena sarà salito, parliamo con Miguel e gli chiediamogli di sbloccare la scialuppa; quando la nave si appoggerà sull'asse, prendiamo un'altra mela e appoggiamola sull'estremità opposta (09). Altivo farà il resto!

La spiaggia

Sfiliamo la spada dallo scheletro, poi arrampichiamoci sulla roccia a forma di falco (da sinistra) e giunti in cima, usiamo la spada per spezzare la liana. Scendiamo dalla roccia e raccogliamo la liana. Sempre con l'aiuto della spada apriamo un varco nel fogliame e addentriamoci nella foresta.

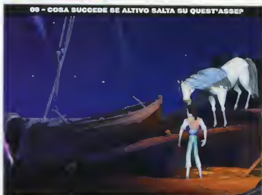
Osserviamo il serpente e l'ornitorinco e cerchiamo di salvare la piccola bestiolina allontanando il rettile.

Spostiamoci verso ovest e raccogliamo il flauto dietro all'albero, poi torniamo dal serpente e suoniamo il flauto per allontanarlo (10). Avviciniamoci all'incisione di pietra sul muro poi, muovendo Tullio, osserviamo l'albero e chiediamo a Miguel di tenere il ramo ben piegato. Ora chiamiamo il nostro amico Bibo, l'ornitorinco, e diamogli la liana; poi posizioniamo Bibo sul ramo in trazione e lanciamolo verso l'alto: quando Bibo sarà sulla roccia ci lancerà la liana per poterlo raggiungere (11). Saliti sulla roccia, stacchiamo il ramo dall'albero e oltrepassiamo l'arco a destra. Usiamo il ramo tra i massi ammucchiati e forziamolo per usarlo come leva. Ma si sa chi dei due è l'eroe forzuto, quindi chiediamo a Miguel di aiutarci. Continuiamo a muovere Tullio e, aiutandoci con il bastone, attraversiamo lo stagno. Per raggiungere la spiaggia dal lato opposto basterà saltare di masso in masso, stando attenti a evitare i pesci che guizzano e tartarughe che si ritraggono. Facciamo fare lo stesso percorso a Miguel, usando la spada al posto del bastone per raggiungere la prima roccia. Quando arriveremo sull'ultimo masso che affiora dall'acqua, prendiamo il controllo di Tullio e spostiamo nell'acqua la roccia che noteremo sulla spiaggia

La caverna del teschio

Entriamo nella caverna, azioniamo la leva ed procediamo. Ora che Miguel è momentaneamente fuori gioco, guidiamo Tullio attraverso le stanze del tempio

Tiriamo la leva e oltrepassiamo la porta a sinistra, poi entriamo nella sala, tiriamo la leva e passiamo dalla porta


09 – COSA SUCCEDE SE ALTIVO SALTA SU QUEST'ASSE?


10 – LA MELODIA DEL NOSTRO FLAUTO FARÀ SCAPPARE IL SERPENTE


11 - IL PICCOLO BIBO CI BUTTERÀ LA LIANA PER SALIRE

che si è aperta; azioniamo la leva nella nuova stanza e usciamo dalla porta; ci ritroveremo all'ingresso. Azioniamo di nuovo la leva, ma questa volta entriamo dalla porta di destra (quella dalla quale siamo appena usciti); una volta nella stanza, azioniamo la leva e usciamo. Nella seconda stanza noteremo una nuova uscita; proseguiamo attraverso questa nuova porta **(12)** ed entriamo nell'ascensore a forma di teschio.

Ora prendiamo il controllo di Miguel: entriamo nella porta a destra, azioniamo la leva appena entrati sulla sinistra. Rifacciamo lo stesso percorso di Tullio all'inverso, azionando una leva in ogni stanza. Finalmente i nostri due eroi si rincontrano in una stanza con due ascensori a forma di teschio. Posizioniamo Miguel sul teschio a destra e muoviamo Tullio per azionare la leva. Poi posizioniamo Tullio sul teschio di sinistra e chiediamo a Miguel di scendere dal teschio e azionare la leva. Infine, facciamo risalire Miguel sul teschio di destra e facciamo riazionare la leva a Tullio. Così Miguel è libero di salire sul teschio di sinistra e chiamare Tullio per far azionare la leva.


12 - AVVICINIAMOCI ALL'ASCENSORE A FORMA DI TESCHIO

Scendiamo per le scale e tiriamo la leva sul muro in fondo; poi osserviamo la nicchia nel muro. Usciamo verso sinistra e giriamo intorno alla cascata, dopo aver calpestato il selciato di fronte alle sbarre, ci renderemo conto che il peso del nostro corpo sul pavimento aziona le sbarre che chiudono la gabbia. Perciò, spostiamoci sull'erba e parliamo con Bibo.

Movendo Bibo, spingiamo la statuetta fino a toglierla dal piatto di pietra centrale; poi urtiamo i massi per farli franare nel centro della stanza; infine, spingiamo la statuetta fuori dalla grotta. Prendiamo la statuetta e torniamo nel tempio per incastrarla nella nicchia sul muro: ora l'acqua della cascata ha smesso di scorrere **(13)**! Saliamo per le scale di pietra.

Il tempio di lava

Mentre tentiamo di attraversare il ponte, le rocce crolleranno sotto i nostri piedi, bloccandoci in mezzo a quattro totem. Per poter passare,


13 - L'ACQUA HA SMESSO DI SCORRERE!

TRUCCHI

DART02 - Dart +1
HALB02 - Halberd +1
HAMM03 - War Hammer +2
HELM03 - Helm of Glory
MISC35 - Horn Coral Gem
POTN03 - Potion of Hill Giant Strength
PLAT05 - Full Plate Mail +1
RING01 - Ring

GUNMAN CHRONICLES

Uno sparatutto 3D che ricorda moltissimo il "fratello maggiore" *Half-Life*. La trama è piuttosto semplice: siamo militari dello spazio e esploriamo le galassie, rispondendo a richieste di aiuto e affrontando alieni mostruosi e deformi. Molto interessante il sistema di gestione delle armi: per ognuna ci sono diverse modalità di utilizzo.

Apriamo il menu di avvio di Windows. Scegliamo la funzione "esegui" e sfogliamo il disco fino a trovare il file eseguibile (.EXE) che lancia il gioco. Sulla stessa riga, dopo il nome del file, aggiungiamo questi parametri:

-dev -console -game rewolf

Durante il gioco, richiamiamo la console di gioco con il tasto "~" o "\" e inseriamo i seguenti codici:

/god - invincibilità
/noclip – attiva il "No Clipping Mode" per passare attraverso gli oggetti
/map nomemappa – per andare direttamente alla mappa scelta (vedi elenco che segue)
/impulse 101 – per avere tutte le armi e le munizioni
/give nomeoggetto – per avere subito un oggetto (vedi elenco che segue)
/notarget - invisibilità

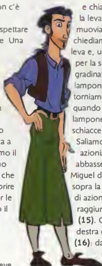
Elenco nomi delle mappe:
takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a

dobbiamo pagare il tributo a ogni totem secondo le loro caratteristiche: Miguel dovrà suonare il flauto per il totem a destra, al quale si illumineranno le orecchie, e soddisferà le richieste del totem di sinistra facendogli odorare i calzini **(14)**. Così facendo, emergeranno due delle quattro pietre che ci permettono il passaggio. In questo modo Tullio potrà raggiungere lo scheletro del guerriero e rubare un pezzo dell'armatura, il disco dorato. Ora tocca a Tullio soddisfare le richieste dei totem: a quello di destra, che chiederà un tributo per il palato, basterà dare un biscotto, al totem di sinistra, che chiederà invece qualcosa di bello da guardare, dovremo mostrare il disco dorato. Per poter pagare il tributo ai totem dobbiamo aspettare che si illuminino da soli, anche se questo può richiedere molto tempo: non c'è modo di accelerare questa operazione, bisogna solo aspettare e essere poi veloci nell'agire. Una volta sorpassato il ponte, saltiamo sulle rocce che emergono dalla lava (Tullio deve seguire il percorso di destra mentre Miguel quello di sinistra). Una volta giunto sulla terra ferma, muovendo Tullio, dobbiamo tirare la leva e aprire la porta a Miguel; quando riprenderemo il controllo di Miguel, entriamo nel tempio e tiriamo la leva che troveremo all'interno per aprire la porta a Tullio. Saliamo per le scale a pioli e raggiungiamo il tempio dei ragni.


14 - ECCO IL TRIBUTO DA PAGARE AL TOTEM...

Il tempio dei ragni

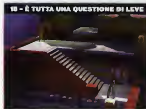
In questa zona dobbiamo cercare di sincronizzare le leve in modo da spostarsi sui diversi livelli del tempio senza incrociare i ragni. Facciamo azionare la leva di destra a Miguel, così da abbassare il masso e permettere a Tullio di salirvi. Poi muoviamo Tullio sul masso, e chiediamo a Miguel di azionare la leva. Scendiamo dal masso e proseguiamo verso sinistra. Scendiamo per le scale, prendiamo un lampone e tiriamo la leva. Ora muoviamo Miguel sulla roccia



e chiamiamo Tullio per azionare la leva. Raggiungiamo Tullio e muoviamolo sul masso; chiediamo a Miguel di azionare la leva e, una volta in cima, saliamo per la scala a pioli e per la gradinata di sinistra. Mettiamo il lampone sotto il masso, poi torniamo infondo alla gradinata e quando il ragno si avvicinerà al lampone, azioniamo la leva: così schiacceremo il ragno.

Saliamo per le gradinate e azioniamo la leva a sinistra, che abbasserà il masso permettendo a Miguel di salirvi. Muoviamo Miguel sopra la roccia e chiediamo a Tullio di azionare la leva: ora possiamo raggiungerlo in cima al tempio **(15)**. Oltrepassiamo il capitello a destra e scendiamo per le scale **(16)**: dalla tana a destra uscirà un ragno, e dovremo aspettare che rientri nella tana per evitarlo. Quindi azioniamo la leva, e appena il ragno si ritira, corriamo fino in cima alle scale. Se il secondo ragno è al nostro livello, chiediamo a Tullio di azionare la leva, così da abbassare il primo masso e poter retrocedere un pochino per allontanarci dal secondo ragno. Adesso Tullio dovrà far in modo che il ragno non sia mai allo stesso livello di Miguel; quindi, una volta che il ragno è al primo livello, aspettiamo che si fermi su un piano mobile e tiriamo la leva per spostarlo al secondo livello (quello più in alto); quando siamo sicuri che tirando la leva il ragno rimarrà al secondo livello, aspettiamo che i massi mobili tornino al primo livello e facciamoci salire Miguel. Prendendo il controllo di Miguel, una volta posizionati sulla roccia che si muove, dobbiamo chiedere a Tullio di azionare la leva, ma nel momento in cui il ragno al secondo livello si trova su un sasso mobile: solo così, mentre sale Miguel, il ragno scende al primo livello. Una volta


16 - PER SCHIVARE IL RAGNO BASTERÀ ASPETTARE CHE TORNI NELLA TANA


15 - È TUTTA UNA QUESTIONE DI LEVE

TRUCCHI

dty3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Elenco nomi di oggetti:
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical

TRUCCHI

item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

DARK REIGN 2
Un gioco interessante, divertente, longevo e molto giocabile! Strategia e combattimento saranno doti fondamentali nella Terra del 2506, un mondo poco accogliente ma particolarmente adatto e darsele di santa ragione.

Cerchiamo il collegamento al file "dr2.exe" che lancia il gioco, e nella casella destinazione aggiungiamo la riga:

cmd:"gamegod.studiomod e 1;sys.runcode studio"

Se abbiamo installato il gioco nella cartella c:\games il risultato finale sarà:

C:\Games\dreign2\dr2.exe

cmd:"gamegod.studiomod e 1;sys.runcode studio"

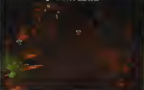
Lanciamo il gioco e clicchiamo sul pulsante degli strumenti in basso e destra sullo schermo. Scegliamo la voce "carica (load)" nel menu che segue. Da qui possiamo selezionare la campagna e la missione che preferiamo. Dopo il caricamento clicchiamo sugli Strumenti e lanciamo la missione.


17 - ECCO IL SECONDO INGRANAGGIO

giunti al secondo livello, aiutiamo Tullio a salire, sempre seguendo gli stessi accorgimenti.
Usciamo dall'arco a sinistra; dopo una sequenza animata, ci troviamo nella città di El Dorado.

IL TEMPIO DELL'ACQUA

Entriamo nel tempio e dopo poche battute avremo già perso Miguel! Muoviamo Tullio verso la stanza a destra. Nella prima stanza, sul tappeto, prendiamo il primo ingranaggio, poi nella stanza successiva osserviamo il volto inciso nel muro: l'occhio è una pietra preziosa ma non possiamo prenderla senza l'aiuto di una leva. Inoltriamoci nella stanza a destra dell'entrata e prendiamo il secondo ingranaggio (**17**); nella camera successiva, sotto l'incisione del serpente sulla parete, incastrato nel muro troveremo il terzo ingranaggio. Torniamo all'ingresso del tempio, ma questa volta svoltiamo a sinistra. Percorriamo i corridoi fino in fondo, dove ci troveremo di fronte a una porta contrassegnata da un cerchio dorato nel centro: sulla sinistra noteremo una pompa e, accanto a questa, un meccanismo. Incastrando i tre ingranaggi nei pioli, salterà via una gemma intagliata a forma di sole. Con questa gemma possiamo aprire la porta e osservare la leva dietro la grata. Avviciniamoci alla grata e proviamo ad aprirla... questa mossa scatenerà le ire del giaguaro di pietra! Ora ci troviamo a guidare Miguel: nella prima stanza usiamo la spada con la chiusa e sblocchiamola. Nella stanza successiva stacchiamo la gemma incastrata nell'occhio usando la spada come leva. Corriamo verso la sala degli ingranaggi e apriamo la porta a destra di quella in cui è entrato Tullio, grazie alla gemma blu.
Prima di oltrepassare l'arco, forziamo la valvola della chiusa con la spada, poi entriamo nella sala: la terza valvola è sorvegliata da un secondo giaguaro di pietra. Non appena cerchiamo di forzare la valvola, il giaguaro si


18 - COSA SUCCEDERÀ AZIONANDO QUESTA LEVA?

infurierà e...
Torniamo a Tullio. Ora che il giaguaro è sceso dal piedistallo, è meglio darsela a gambe! Corriamo verso la stanza con il volto inciso sul muro; il giaguaro continuerà a seguirci (lo capiremo dalla tetra musichina che ci accompagna) giusto qualche passo più indietro di noi; giunti vicino alla leva, azioniamola nel momento in cui il giaguaro si trova sulla botola e catturiamolo.
Poco dopo, torneremo di nuovo a guidare le mosse di Miguel: usiamo la stessa tecnica utilizzata per catturare il giaguaro di Tullio e mettiamo in trappola anche il secondo giaguaro. Torniamo nella sala del giaguaro di pietra e, usando la spada, sblocchiamo la terza chiusa.
Usciamo dalla porta e dopo aver parlato con Tullio, entriamo nella stanza contrassegnata dal cerchio dorato, e azioniamo la leva (**18**).
Ora che abbiamo messo in funzione le pompe (**19**), corriamo fuori dal tempio dell'acqua.
Dopo una rocambolesca fuga da El Dorado, ci ritroveremo su una zattera scalcagnata, mentre navighiamo verso nuovi orizzonti, ancora insieme e ancora poveri, ma sicuramente "eroi"(**20**)!

GIOCHI COMPUTER


19 - FINALMENTE SI SONO ATTIVATE LE POMPE!



20 - CHISSÀ DOVE CI PORTERÀ QUESTA ZATTERA...

SECONDA PARTE!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Eccoci arrivati alla seconda parte della titanica guida a *Tomb Raider Chronicles*, che ci aiuterà a far superare alla bellissima Lara tutte le incredibili avventure che dovrà affrontare!

TRUCCHI

FROGGER 2: LA VENDETTA DI SWAMPY
Un titolo facile e divertente, coloratissimo e intuitivo. Frogger, il nostro amico ranocchio dovrà superare mille pericoli e trabocchetti. Molto interessanti i bonus e i livelli extra.

Per attivare i trucchi dobbiamo tenere premuto il tasto CTRL mentre inseriamo la sequenza di mosse:

su,giù,sinistra,destra,destra,destra,giù,sinistra – accesso a tutti i livelli
giù,giù,su,giù,destra,giù,su,su – vite infinite
sinistra,destra,sinistra,sinistra,sinistra,su,sinistra,sinistra – accesso a tutti i personaggi
destra,sinistra,su,su,su,destra,sinistra,sinistra – per saltare il livello
destra,su,su,giù,destra,giù,destra – tutti gli extra e i livelli bonus
sinistra,sinistra,su,sinistra,giù,destra,destra,destra – invincibilità temporanea

GROUND CONTROL
Gli amanti della strategia non si lascino sfuggire questo gioco, coinvolgente e graficamente spettacolare. Forse non aggiunge nulla di nuovo al genere, ma chi possiede un computer sufficientemente potente passerà ore di divertimento.

Al menu principale, premiamo insieme M + S + V: apparirà una finestra di dialogo nella quale possiamo inserire i codici:

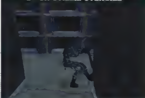
console – permette di usare il tasto "~" o "\" per richiamare la console
god - invincibilità
notgod – disabilita l'invincibilità
gimme maps – abilita tutt

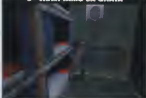
Il sottomarino

Nello scorso numero Lara si apprestava a saltare sul sottomarino, salendo sopra la cassa sospesa dalla gru. Ora, dopo aver effettuato un salto con rincorsa, un filmato mostra Lara mentre riesce ad entrare nel sottomarino (**1**)... ma non sono tutte rose e fiori! Verremo catturati e, alla fine del filmato, ci ritroveremo nella stanza con le cuccette, imprigionati! Sappiamo bene che Lara non si lascia prendere dal panico! Cerchiamo quindi una maniglia rotta all'estremità di una delle cuccette e utilizziamo il pulsante Azione per sradicarla (**2**). Ora abbiamo un utile surrogato al piede di porco. Usiamolo per aprire la grata che non è bloccata dagli estintori (**3**). Strisciamo nel sistema di ventilazione (usiamo il tasto Crouch e le frecce) finché non raggiungiamo la scala. Saliamoci e continuiamo lungo il condotto finché non giungiamo a una grata rotta; caliamoci al suo interno. Scivoliamo sulla sinistra, ricordandoci di tenere premuto il tasto Azione. Quando saremo posizionati di fronte alla ventola che non si muove, facciamo attenzione al fatto che ci troviamo in cima a una scala. Scendiamo sul fondo della botola, allontaniamoci dalla scala e guardiamoci intorno per scorgere un piano posizionato sul lato opposto. Risaliamo per la scala e quando visualizzeremo il piano dietro di noi, facciamo un bel salto all'indietro. Prendiamo il Segreto 1: una rosa dorata. Risaliamo per la scala e voltiamoci a destra per avere di fronte la ventola che si muove. Risaliamo per la scala che ci si para di fronte. Appendiamoci nella cavità con la grata rotta sotto i fili elettrici penzolanti (**4**). Andiamo a sinistra e seguiamo il corridoio. Apriamo la botola nel pavimento e non indugiamo a entrare nel magazzino (**5**). Guardiamo attentamente gli scaffali, utilizzando il pulsante Azione e la cassettiera per trovare un piccolo medi-pack e la batteria. Ritorniamo alla ventola con i fili elettrici penzolanti e proseguiamo verso destra. Arrampichiamoci sulla scala e strisciamo nell'apertura che si trova sopra la sala controllo del sottomarino (**6**). Assisteremo a un filmato, che ci farà capire cosa dovremo andare a scovare




1 - L'ENTRATA NEL SOTTOMARINO


2 - UN UTILE... UTENSILE

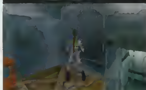

3 - ROMPIAMO LA GRATA


4 - IL BIVIO PER IL MAGAZZINO


5 - GUARDIAMO NELLA CASSETTIERA


6 - ASCOLTIAMO IL DISCORSO DALLA GRATA

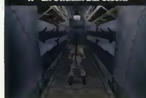

7 - IL PERCORSO PER COLPIRE ALLE SPALLE IL CUOCO


8 - APRIAMO LA GRATA E SALIAMO NEL CONDOTTO


9 - LA PALA BLOCCATA È IL PUNTO GIUSTO PER IL SEGRETO

negli abissi. Continuiamo verso l'apertura oltre la sala controllo. Scendiamo per la scala e continuiamo a strisciare fino a che non raggiungiamo una botola che potremo aprire usando la maniglia. Salviamo il gioco.
Ci ritroveremo nella cucina (7) Scendiamo cautamente sul pavimento e camminiamo (premendo il tasto SHIFT) seguendo il percorso indicato nell'immagine, costeggiando i mobili della cucina a gas
Posizioniamoci dietro al cuoco e premiamo il tasto Azione per colpirlo sulla testa con il "simil"-piede di porco. Raccogliamo la Chiave di Bronzo, che ci servirà per aprire il magazzino della cucina. Entriamoci e perquisiamo gli scaffali e le file di armadietti, per trovare la Chiave d'Argento e le pistole. Torniamo in cucina e usiamo la Chiave d'Argento per aprire la seconda porta, che ci condurrà nella sala da pranzo. Attenzione! Due brutti ceffi cercheranno di impedirci di continuare nell'avventura. Spariamogli Avvicinandoci alla TV e dirigendoci verso i bagni a sinistra troveremo un'altra guardia alla quale (inevitabilmente) dovremo sparare. Raccogliamo le munizioni rosse Rientriamo nella sala da pranzo e apriamo il boccaporto Entriamo nel magazzino a destra.
Spariamo alla guardia e diamo una occhiata agli scaffali e alle file di armadietti. Saliamo sulla cassa e azioniamo la maniglia della botola, la quale ci permette di andare nel condotto dell'aria (8)
Percorriamolo per intero. Scivoliamo fuori dall'apertura. Alla seconda grata con la ventola bloccata (9) sopra cui strisciamo, potremo fermarci e saltare, afferrando la scala che ci porta a un ripiano sovrastante dove troveremo il Segreto 2 (10): una rosa dorata Alla fine del condotto, dobbiamo aprire la grata con la maniglia e scivolare dentro un altro magazzino.
Spariamo alla guardia e perquisiamo gli scaffali e le file di armadietti per trovare la batteria. Entriamo nel corridoio e andiamo a sinistra. Ci troveremo dall'altro lato della sala da pranzo. Proseguiamo in fondo al corridoio verso la scala
Spariamo alla guardia e prendiamo le munizioni blu per il fucile. Continuiamo a percorrere il corridoio e giriamo a destra, entrando nella stanza con le cuccette dove troveremo un piccolo medi-pack. Torniamo indietro lungo il corridoio appena percorso e apriamo il boccaporto che dà accesso alla stanza dei siluri (11).
Spariamo al solito marinaio "impiccione", e attraversiamo la stanza dei missili e saliamo la scala.
Questa è l'area dove potremo indossare (ma non subito) lo scafandro da palombaro. Apriamo il portello sulla destra e spariamo alla guardia.
Raccogliamo da terra la Suit Console Esploriamo le altre stanze Entriamo nella porta di fronte al boccaporto chiuso e uccidiamo la guardia Torniamo nel corridoio e apriamo l'ultimo boccaporto. Ecco la muta da sub che tra poco indosseremo (12). Purtroppo ha


10 - IL SEGRETO: LA ROSA DORATA


11 - LA STANZA DEI SILURI


12 - LA MUTA DA SUB

TRUCCHI

le missioni nel menu "Custom Game"
flashlight - Flightlight GUI Mode
from massive with love – modifica le *texture* del gioco
the new generation of rts-games – abilita la missione *Sabotaggio Segreto* nel menu "Custom Game"

GUNLOK
Uno sparatutto graficamente ben curato e discretamente giocabile, ma con un ritmo a volte troppo lento e poco vario. Miglioriamone la longevità con questi trucchi.

Richiamiamo la console di gioco usando "~" o "\" e poi inseriamo i seguenti codici:

REB GOD - invincibilità
REB INFINITE AMMO – munizioni infinite
GIVE [nome del personaggio] [nome oggetto] – per avere un oggetto. Al posto di [nome oggetto] mettiamo un nome dall'elenco che segue

Ad esempio: GIVE GUNLOK LASER

Elenco armi, munizioni,oggetti:

Armi Laser:
LASER,BINARY_LASER,MAXIM_LASER
Munizioni: BATTERY_PLUS

Armi al Plasma:
PLASMA_PISTOL,PLASMATRIX,PLASMAGNUM
Munizioni:
AUTOLOCK_BOLTS

Lanciarazzi:
GRENADE_LAUNCHER,MISSILE LAUNCHER
Munizioni:
GRENADE_PLUS,GRENADE_EMP,MISSILE_PLUS,MISSILE_EMP

Lanciafiamme:
FLAMETHROWER
Munizioni: NAPALM

Armi speciali:
NANOFRAG,EPULSAR

Chiavi: KEY,KEYB

Scudi:
SHIELD_PICKUP,ARMOUOR_PICKUP

Altro:
AIM_ACCURACY_PICKUP

TRUCCHI

LOCK_DECODER
BEACON_TRACKER
TERRAIN_SCANNER
TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
OMNI_SCANNER
HOLOGRAM_GENERATOR
AUDIO_CLOAK
SIGHT_PICKUP
SIGHTPLUS_PICKUP

OUTCAST
Outcast è un titolo decisamente ben riuscito, con una trama studiata nei minimi particolari, personaggi ben caratterizzati e alcuni particolari innovativi (per esempio il concetto di reputazione). Con questi trucchi, il gioco diventa ancora più longevo e divertente.

Apriamo il BloccoNote. Apriamo il file outcast.ini dalla cartella "/oc", situato all'interno della cartella principale di *Outcast*, e facciamo i seguenti cambiamenti. Prima è consigliabile fare una copia di backup del file.

Per avere energia e soldi in quantità modifichiamo le seguenti tre righe nella sezione [Bonuses]:

da MoneyChest=5.0000000 *a* MoneyChest=5000000.0 *da* Money=1.0000000 *a* Money=1000000.0 *da* Life=5.0000000 *a* Life=5000000.0

Inoltre modifichiamo:

[SimpleGun]
(è la prima arma con la quale iniziamo)
Weight_of_bullet=0.01000


13 - LA SALA DA PRANZO

bisogno del suo kit per funzionare. Torniamo indietro alla sala da pranzo ed entriamo nel corridoio che non abbiamo ancora esplorato (13) (Per ritornare alla sala da pranzo il percorso è il seguente: scendiamo per la scala, attraversiamo la sala dei missili, andiamo a destra, saliamo per la scala e seguiamo la sala prendendo a destra per la sala da pranzo).

All'incrocio a "T" prendiamo la direzione verso sinistra. Spariamo alla solita guardia, andiamo alla fine del corridoio e apriamo il portello. Saliamo la scala, scendiamo nella stanza blu ed entriamo nell'area di carico. Uccidiamo le due guardie, facendo attenzione a non perdere troppa energia vitale. Saliamo sulle casse e guardiamoci intorno (14). Raccogliamo il fucile. Al punto "1" prendiamo l'Aqualung. Al punto "2" il medi-pak. Al punto "3" dobbiamo usare il piede di porco per aprire la cassa e raccogliere il Segreto 3: una rosa dorata. Ora che abbiamo raccolto tutti gli oggetti che ci servono per fare funzionare la muta, torniamo di corsa alla zona dello scafandro. Scendiamo per la scala, attraversiamo la sala da pranzo, entriamo nell'apertura a destra del bagno.

Andiamo a sinistra e scendiamo per la scala. Percorriamo tutto il corridoio e prendiamo la prima porta a sinistra verso la stanza dei missili. Saliamo per la scala, percorriamo tutta la stanza ed entriamo nella camera dello scafandro con le luci lampeggianti. Dobbiamo "combinare" l'Aqualung con la Suit Console e le batterie per formare la "Suit Battery". Stando davanti allo scafandro con la Suit Console mancante, premiamo il tasto Azione per installarla e premiamolo di nuovo per installare la batteria dello scafandro (15).

Immersione nelle profondità

Dal sottomarino nuotiamo verso le alghe, andiamo a destra ed entreremo in una



14 - I TRE OGGETTI DA RACCOGLIERE


15 - PRONTI PER GLI ABISSI

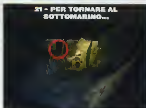

16 - IL SEGRETO: LA ROSA DORATA


17 - L'INGRESSO ALLA VALLE SUCCESSIVA


18 - UN ALTRO INGRESSO


19 - L'INGRESSO ALLA GROTTA SOTTOMARINA


20 - LA CASSA CON LA LANCIA DEL DESTINO


21 - PER TORNARE AL SOTTOMARINO...

valle sottomarina. Nuotiamo verso il mini-sub, zigzagando in modo da evitare i siluri a ricerca.

Entriamo nella grotta sotterranea dove troveremo il Segreto 1: una rosa dorata (**16**). Torniamo indietro alle alghe e andiamo dritto e poi a destra entrando nella valle (anche se sottomarina, è pur sempre una valle!), dove il mini-sub sta proteggendo una collinetta a forma di cupola. Tiriamo dritto finché sulla sinistra non troviamo un passaggio indicato dalla freccia nelle immagini (**17** e **18**).

Prima di uscire allo scoperto nella nuova valle, protetta da un altro mini-sub, guardiamo verso il basso dove scorgeremo un'apertura nel fondale degli abissi (**19**). Entriamoci velocemente prima che il mini-sub ci avvisti. Ora nuotiamo di camera in camera finché non troviamo quella dove si trova la "Lancia del Destino" (**20**). Il percorso per arrivarci è unico. L'importante è ricordarselo bene per il ritorno!

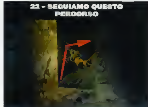
C'è un filmato. Ci accorgeremo che il respiratore è rotto, perciò dovremo tornare in fretta al sottomarino. **Salviamo il gioco.** Nuotiamo fuori dalla caverna (per tutti gli smemorati ricordiamo che le aperture sono in centro, in alto, in alto e in basso). Ora dirigiamoci verso la sommità della camera e usciamo dall'U-boat. Non torniamo indietro rifacendo il passaggio con le pareti verdi, invece cerchiamo una valle con le alghe (**21**), ovviamente cercando di schivare i missili del mini-sub. La corrente ci trascinerà verso il sottomarino principale (**22** e **23**). Per raggiungerlo, andiamo sempre verso destra. Nuotiamo verso l'apertura sul fondo del sottomarino. Non dimentichiamoci che un medi-pack per allungare la vita se siamo a corto di ossigeno. Ricordiamoci che urtare contro pareti e pavimenti fa usare più aria e riduce la riserva. Quindi... occhio!

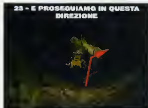
L'affondamento del sottomarino

Non appena ci toglieremo la tuta da sub verremo "catturati", e un bruto si impossesserà della Lancia del Destino (**24**), facendone un errato uso e folgorandosi per l'eternità (**25**). Seguirà un'esplosione, e lo scenario del sottomarino risulterà un po' cambiato da come lo avevamo lasciato. Ovunque ci sono infiltrazioni d'acqua e dal soffitto pendono fili elettrici recisi, rendendo pericoloso il nostro cammino.

Dirigiamoci nella sala dei silurı. Spariamo alla guardia e prendiamone le munizioni. Entriamo nel corridoio dopo la stanza dei missili, uccidiamo il marinaio e prendiamo le munizioni che lascia sul terreno. Andiamo a destra e saliamo per la scala.

Salviamo il gioco. Andiamo verso la sala da pranzo, ma dovremo affrontare un percorso pericoloso, perciò seguiamo questi suggerimenti: facciamo un salto oltre il fuoco. Ricordiamoci che tra un salto e l'altro dovremo cercare di avvicinarci al fuoco (ma non troppo) in modo da non capitarci sopra all'atterraggio. Entriamo nel magazzino a sinistra e perquisiamo gli scaffali e gli armadietti per trovare gli Uzi. Andiamo alla sala da pranzo, saltando il fuoco, ma


22 - SEGUIAMO QUESTO PERCORSO


23 - E PROSEGUIAMO IN QUESTA DIREZIONE


24 - IL COMITATO DI BENVENUTO

TRUCCHI

0
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000

Possiamo modificare il file anche nelle ultime sezioni, per compare diversi oggetti a prezzi bassi:

[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=1.000000
....
m_10_laser=0.100000

Più sotto siamo in grado di modificare la quantità di risorse necessarie per creare munizioni:

[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
...
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

Tutti gli oggetti costano 10

[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000

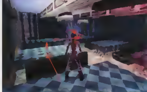
Per ottenere l'Invincibilità
Da
HeroDamageScale=1.000000000 *a*


25 - "DESTINO"... CRUDELE

con la dovuta attenzione (26)
Ora impareremo un po' di fisica elementare. I fili elettrici, cadendo dal soffitto, toccheranno l'acqua rendendola un ottimo conduttore quindi attenzione a camminarci dentro! Scariche molto violente ridurranno la povera Lara a un ammasso fumante in pochissimo tempo!
Con cautela, camminiamo verso uno dei tavoli blu e saltiamoci sopra (27). Saltiamo poi sul successivo, cercando di evitare il soffitto. Seguiamo il percorso indicato nell'immagine. Andiamo vicino ai fili elettrici.

Entriamo nel corridoio e prendiamo a destra. Uccidiamo la guardia e prendiamo la sua Swipe Card. Perquisiamo gli scaffali per ottenere un piccolo medi-pack. Torniamo alla sala da pranzo. Saltiamo sul primo tavolo. Ritorniamo nel corridoio in fiamme, saltando sui tavoli come rappresentato dall'immagine (28). Saltiamo sopra le fiamme facendo ovviamente attenzione a non bruciare. All'incrocio a T andiamo a destra, seguendo il corridoio fino a che non troviamo la porta che si apre con la Swipe Card. Troveremo alla nostra destra la lunga sala con i fili elettrici e una serratura, ma dobbiamo salire per la scala di fronte a noi. Proseguiamo e raggiungiamo la sala di controllo con i periscopi. È visibilmente sottosopra a causa dell'esplosione; continuiamo fino al retro della stanza e apriamo il portello. Parliamo con l'ammiraglio e seguiamo il toccante filmato.
Torniamo alla sala di controllo con i periscopi. Dobbiamo notare la grata di aerazione semirotta nel condotto vicino al tavolo della mappa (29). Saliamo sul tavolo della mappa e distruggiamo la grata con un po' di colpi di Uzi. Prendiamo la rincorsa, saltiamo aggrappandoci al condotto ed entriamoci, andando poi verso destra. Seguiamo il condotto e apriamo la grata con la maniglia. Diamo una occhiata agli scaffali, quindi saltiamo aggrappandoci all'interruttore della corrente vicino al soffitto. Con questa mossa, i fili elettrici a penzoloni nell'acqua non saranno più un problema! Risaliamo nel condotto e torniamo nella sala di controllo. Andiamo


26 - SALTIAMO LE FIAMME CON ATTENZIONE


27 - IL PERCORSO SUI TAVOLI


28 - IL PERCORSO DI RITORNO.


29 - LA GRATA DA ROMPERE


30 - NON C'È PIÙ ELETTRICITÀ

TRUCCHI

HeroDamageScale=0.000000000

QUAKE III ARENA
Un gioco che decisamente non necessita presentazioni. Una saga incredibile, amatissima, giocatissima…un vero capolavoro che ha impegnato e impegnerà per lungo tempo i videogiocatori di tutto il mondo.

Durante il gioco premiamo "~" per far apparire la console e inseriamo i seguenti trucchi:
/god – invincibilità
/iamacheater – sblocca tutti i livelli a difficoltà 1
/iamamonkey – sblocco tutti i livelli a difficoltà 100
/noclip – entra in *"No clipping mode"* permette di passare tra i muri
/give all – per avere tutte le armi
/give XXXX – mettiamo uno dei seguenti oggetti al posto di XXXXX

allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grapping hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machine gun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun

Per usare questi trucchi anche in modalità multigiocatore, il server deve essere abilitato con un parametro particolare: "/devmap +map [nome]" infine premiamo ancora "~" per usare la console. Inseriamo "/spdevmap XXXXX" e al posto di XXXX scriviamo il nome di una mappa, ad esempio q3dm1, q3dm17, o q3tourney2. Il gioco partirà con i trucchi già abilitati.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
Un titolo impegnativo, adatto agli amanti della simulazioni rallistiche.

TRUCCHI

In *Rally Championship* la vettura dovrà essere messa a punto con dedizione e cura, per poter affrontare al meglio le lunghissime prove che ci aspettano.

Sostituiamo questi codici al posto del nome del giocatore numero 4:
world class – entriamo nel campionato A8
turbo challenge – abilita le vetture A8 e la modalità Time Trial
max power – abilita la Citroen WRC
throw me a bone – abilita la Citroen Saxo WRC
give me time – per avere un minuto di tempo in più al box (premiamo T)
group b – vettura extra
lambaaghini – vettura extra
mooserati – vettura extra
arcade action – entra in modalità arcade
arcade unlimited – aumenta l'energia per la modalità arcade
spud car – vettura extra
precious things – vettura extra
mf hotback- vettura extra
tree hugger – vettura extra

DIE HARD TRILOGY 2
Qualche buona idea realizzata non al meglio e poca giocabilità sono i problemi che hanno frenato *Die Hard Trilogy 2* sulla strada del successo...
con i nostri trucchi, però, le partite saranno più entusiasmanti.
Per poter utilizzare i trucchi, mettiamo il gioco in pausa premendo ESC e poi inseriamo i seguenti codici:

In tutte le modalità di gioco:
painless - invincibilità
fogging – nebbia

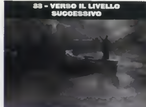

31 - LA BOMBOLA D'OSSIGENO

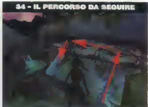
a questo punto nelle sale di controllo con i fili elettrici che prima erano impossibili da visitare, vicino al portellone aperto con la Swipe Card (**30**). Raccogliamo dal pavimento il grande medi-pack, le munizioni per la Desert Eagle e la Desert Eagle. Su uno dei tavoli possiamo prendere la bombola di Nitrogeno. Torniamo indietro e andiamo a destra, scendendo per la scala. Entriamo nella sala a sinistra con i fili elettrici. Usiamo la Chiave d'Argento che abbiamo preso all'Ammiraglio per aprire la porta.
Perquisiamo gli scaffali e prendiamo il piccolo medi-pack e l'Ossigeno (**31**). Usciamo dalla sala conferenze e eliminiamo i soldati. Raccogliamo la Chiave di Bronzo e andiamo in cucina per prendere la Rosa (il Segreto 1: una rosa dorata) (**32**). Torniamo al corridoio in fiamme, andiamo a destra trovando la porta aperta vicino al lettore della Swipe Card. Ritorniamo alla scala. Torniamo alla sala controllo con i periscopi. Ritorniamo nella sala, raggiungibile attraverso il condotto di aerazione, dove avevamo attivato l'interruttore di corrente.
Utilizziamo la Chiave di Bronzo con la porta chiusa, perquisiamo gli scaffali e gli armadietti allineati per trovare il Segreto 2: una rosa dorata. Ritorniamo al condotto e di nuovo alla sala controllo con i periscopi. Andiamo dall'ammiraglio e saliamo per la scala per andare a prendere il battello di salvataggio, mettendo la bombola di Nitrogeno nel ricettacolo aperto; questo aprirà il vetro per l'altro ricettacolo. Ora mettiamo la carica di Ossigeno.
Vedremo così il filmato di chiusura dell'episodio, e il secondo filmato che introduce alla nuova avventura (**33**).

L'Isola nera – Il Patibolo

Questo è un livello particolarmente complesso, dove concentrazione e velocità risultano determinanti. Dopo il filmato introduttivo, ci troveremo in un sentiero che da un lato ci porta in una buca, e dall'altro verso un burrone (**34**)


32 - LA ROSA DORATA IN CUCINA

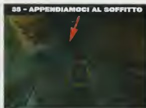

33 - VERSO IL LIVELLO SUCCESSIVO

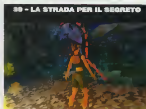

34 - IL PERCORSO DA SEGUIRE


35 - LASCIAMOCI CADERE

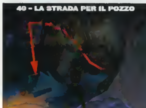

36 - LA GROTTA SEGRETA


37 – DOPPIO SALTO PER UN MEDI-PAK


38 – APPENDIAMOCI AL SOFFITTO


39 – LA STRADA PER IL SEGRETO

Prendiamo la rincorsa e saltiamo da un lato all'altro della vallata, come indicato dalle frecce nell'immagine (34). Saltiamo e afferriamo la fenditura nella roccia appendendoci tenendo premuto il tasto CTRL, percorriamola per intero e giriamo l'angolo per scendere. Cerchiamo in direzione del tramonto il ripiano sopra il quale saltare. Saltiamoci sopra e appendiamoci tenendo sempre premuto il tasto CTRL. Andiamo verso destra e lasciamoci cadere prima di girare l'angolo, come indicato nelle immagini (35 e 36). Salviamo il gioco. Giriamoci nella direzione della caverna e, cercando di evitare la sporgenza inclinata, saltiamo dentro la caverna. Attenzione ai pipistrelli! Prendiamo il Segreto 1, una rosa dorata, e un medi-pack grande. Torniamo all'ingresso della caverna e scivoliamo fino alla base della vallata.
Esploriamo la vallata. Cerchiamo il percorso verso il piccolo ripiano vicino all'entrata della grotta in alto; cerchiamo una piccola piattaforma in pietra grigia che sta nell'angolo della vallata. Con due salti arriveremo al piccolo medi-pack (37). Ora dobbiamo risalire nella sommità della vallata, proprio al punto di partenza. Per farlo, percorriamo la grotta per intero. Rifacciamo il salto della vallata, aggrappiamoci alla fenditura nella roccia e ritroviamoci al punto di dover saltare sul ripiano grigio di fronte a noi, appendendoci tenendo premuto il tasto CTRL. Giriamo l'angolo verso destra. Lasciamoci cadere verso la fenditura lasciando il pulsante CTRL ma ripremiamolo immediatamente per aggrapparci. Arrampichiamoci nella fessura e strisciamo fino a sbucare nella parte alta della vallata.
Saliamo sulla piattaforma e saltiamo di nuovo afferrando le sbarre orizzontali sul soffitto (38). Andiamo avanti finché le sbarre terminano e lasciamoci cadere sulla piattaforma dall'altra parte della vallata; una volta arrivati, guardiamo a sinistra e prendiamo il medi-pack grande. Scivoliamo poi lungo la rampa nella grotta atterrando così nell'area del Patibolo.
Un filmato ci mostrerà una "entità" che si è impossessata di un corpo ormai in decomposizione, impiccato, al quale manca il cuore. Al termine del filmato un "diavoletto" comincerà a gironzolare per la valletta, infastidendoci ogni volta che riesce a raggiungerci. Andiamo alla nostra destra dove c'è una colonna (39), proprio vicino allo scivolo utilizzato per accedere all'area del Patibolo. Arrampichiamoci sul muro di fronte alla colonna, saliamo e spicchiamo un salto all'indietro. Ci troveremo sulla cima della colonna e potremo prendere il primo segreto. Scendiamo nel piazzale (40). Andiamo verso la grotta indicata dalla freccia nella foto, giriamo verso sinistra. Saltiamo per afferrare le barre sul soffitto, disturbando alcuni pipistrelli. Percorriamo la grotta finché non ci ritroveremo sopra il pozzo. Salviamo il gioco. Ora dovremo nuotare velocemente, perché al termine del percorso avremo pochissimo ossigeno a disposizione. Un errore.. sarebbe fatale! Spicchiamo un salto mentre scivoliamo dalla parete rocciosa e


40 – LA STRADA PER IL POZZO


41 – ...A DESTRA, VELOCEMENTE!


42 – ...E ORA A SINISTRA!

TRUCCHI

attiva/disattiva
followme – muove la telecamera di gioco

Modalità Sparo:
weapons
tutte le armi
ammo
munizioni infinite
autoreload
ricarica attiva/disattiva
autofire
fuoco automatico
attivo/disattivo
slowmo
rallenta i nemici
slowrocket
rallenta i missili

Modalità Guida:
ghost – per passare attraverso i muri
nitro – nitro illimitate
freeze – abilita/disabilita il limite di tempo
chantastic – velocizza la guida
snow – nevica!
susonly – rimangono solo le gomme!

Modalità Azione/Avventura:
weapons – tutte le armi
ammo – munizioni infinite
freeze – blocca i nemici
targeting – abilita/disabilita il mirino automatico
laser – abilita/disabilita laser automatico
ghost – per camminare attraverso i muri
followterrain – per compiere salti...altissimi!
mrbones – trasforma in scheletro
fps – passa alla prospettiva in prima persona
fragyuck – aumenta la quantità di "sangue" nel gioco
pillowmode – rimpicciolisce le teste
bighead – ingrandisce le teste

ENEMY ENGAGED - COMANCHE VS. HOKUM
Gli esperti di simulatori che vogliono un gioco realistico e impegnativo, soprassedendo su qualche pecca grafica, apprezzeranno moltissimo questo titolo.
Ecco un trucco veloce per poter diventare indistruttibili a guidare impavidi il nostro mezzo in mille battaglie:

Apriamo il file "autoexec.bat" con il BloccoNote e scriviamo questa riga in fondo:

set comanche_hokum set

TRUCCHI

UIT:600000000000

In questo modo per 600000000000 secondi saremo invulnerabili...

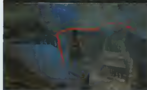
REDGUARD

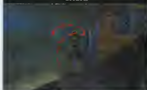
Redguard è un'avventura tridimensionale, un po' datata, ma comunque piuttosto piacevole. Gli enigmi a volte sono complicati e i combattimenti poco funzionali, per cui potremo dare nuova linfa a questo titolo con i codici di GMC.
Premiamo F12 per far apparire la console e poi inseriamo questo comando:

Item add,*

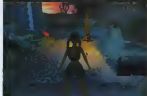
Dove al posto di "*" possiamo inserire uno dei seguenti numeri per ottenere l'oggetto corrispondente.
Ecco la lista degli oggetti e dei numeri.

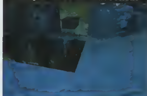
(2) - oro.
(3) - pozione di pietra.
(4) - pozione energia.
(5) - anello di invisibilità.
(6) - anello di Vola.
(7) - spada.
(8) - chiave arrugginita.
(9) - chiave d'oro.
(10) - chiave d'argento.
(11) - amuleto.
(12) - gemma.
(13) - spada.
(14) - barra di ferro.
(15) - runa.
(16) - runa 2.
(17) - runa 3.
(19) - sangue d'orco.
(20) - sangue d'orco
(21) - latte di ragno.
(22) - latte di ragno
(23) - ectoplasma.
(24) - ectoplasma.
(27) - libro dei nani
(29) - vaso di vetro.
(30) - vaso di vetro con elisir.
(31) - carico di ferro.
(32) - secchio.
(33) - secchio pieno d'acqua.
(34) - runa.
(37) - il libro Redguard Heroes.
(38) - il libro Hammerfell.
(39) - la mappa di Makio.
(40) - borsellino di cuoio con oro.
(41) - la mappa rubata di Crendel.
(42) - la nave d'argento.
(43) - badile.
(44) - aloe.


43 - IL PERCORSO PER LA PIATTAFORMA


44 - DUE SALTI E SIAMO NELLA CASA!


45 - SALTIAMO LO STECCATO ED ENTRIAMO NELLA GROTTA


46 - IL PASSAGGIO DA SEGUIRE


47 - QUI PRENDIAMO LA TORCIA

saltiamo nell'acqua. Nuotiamo finché non troveremo un incrocio a "T". Procediamo a destra (41) Andiamo di nuovo a destra, poi non risaliamo la grotta e all'incrocio successivo andiamo a sinistra (42); nuotiamo verso l'alto: emergeremo in un lago e finalmente potremo prendere una boccata d'aria!
Nuotiamo fino al piccolo ripiano vicino al molo a destra (43), usciamo dall'acqua e saliamo sulla banchina Spicchiamo una serie di salti per raggiungere il molo (come rappresentato dall'immagine) e poi saltare dalla parte opposta del laghetto, in modo da raggiungere una piattaforma nei pressi di una costruzione Giriamoci e troveremo un passaggio a destra della casa di fronte. Per raggiungerlo, dobbiamo saltare sullo scivolo e spiccare un salto (44). Entriamo nel passaggio accucciandoci. Appena arrivati nella stanza della baracca prendiamo il grande medi-pack nell'angolo vicino alla bicicletta Perquisiamo la cassettiera, ottenendo una camera d'aria. Entriamo nell'acqua e usciamo subito dall'altra apertura, ritrovandoci nel laghetto Risaliamo sulla banchina e prendiamo la rincorsa per effettuare un salto verso l'altro lago, oltre la staccionata (45).
Numerosi topi ci attaccheranno: corriamo in tondo o buttiamoci in acqua nuotando finché non se ne vanno. Saliamo sul ripiano vicino alla grotta, evidenziato nell'immagine, ed entriamoci. Attraversiamo la fenditura, ritrovandoci nell'area del patibolo. Andiamo in fondo alla valletta ed entriamo nella fenditura, facendo attenzione al diavoletto che ci insegue (46). Fiondiamoci nella grotta e raccogliamo da terra il forcone Torniamo di poco indietro e afferriamoci al ripiano superiore, cercando di evitare i morsi del diavoletto. Ora combiniamo il forcone appena trovato con il la camera d'aria elastica: otterremo una efficace fionda, che farà cadere le grosse campane sul terreno permettendoci di continuare nell'avventura Raccogliamo il batacchio e scendiamo nella buca. Non appena usciamo dalla grotta, entriamo nella caverna a sinistra (47). Prendiamo la torcia sul pavimento. Continuiamo il cammino e, nella terza tomba a sinistra mentre andiamo in salita, troveremo un medi-pack piccolo. Gettiamo a terra la torcia e prendiamola nuovamente per

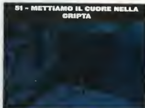

48 - NOTIAMO LA PORTA E ANDIAMO A DESTRA

TRUCCHI

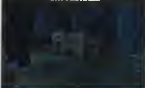
(45) - fiaccola.
(46) - monocolo.
(47) - bandiera.
(48) - medaglione d'argento.
(50) - mappa prigione di Joto.
(51) - fiasco di Lillandril.
(52) - talismano.
(53) - diario di Izsara.
(54) - piuma.
(55) - diario di Kithral. Il frate morto.
(56) - libro "Folks Firmament"
(57) - diario di Izara chiuso
(58) - pietra
(59) - chiave del magazzino
(60) - chiave della casa di Izara
(61) - formula magica
(64) - bottiglia di vetro vuota
(65) - bottiglia di vetro con acqua
(66) - bottiglia di vetro con acqua e aloe
(67) - pozione di forza
(68) - benda.
(69) - benda con sangue.
(70) - sciabola.
(71) - sciabola.
(72) - sciabola.
(73) - sciabola.
(74) - chiave d'osso.


49 - BRUCIAMO LE RADICI PER OTTENERE IL "CUORE"


50 - ECCO IL CUORE


51 - METTIAMO IL CUORE NELLA CRIPTA


52 - PRENDIAMO IL MEDI-PACK


53 - L'INGRESSO ALLA CATTEDRALE

raccogliere il medi-pack. Nella quarta tomba a destra troveremo una torcia accesa, appesa al muro.
Usiamo la torcia che abbiamo in mano con la torcia accesa per accenderla, usando il tasto Azione!
Notiamo le due porte in cima all'altura (**48**), quindi troviamo la fossa nella terra a destra, con la scala. Gettiamoci dentro la torcia e scendiamo. **Attenzione!** Evitiamo di passare sopra il pavimento di legno che si romperebbe liberando i pipistrelli, andiamo invece a destra, poi a sinistra e ancora a destra, scendendo lungo la rampa verso la fossa con le lance taglienti; lasciamo cadere la torcia in un punto facilmente raggiungibile e con molta attenzione strisciamo entrando nella fenditura e prendiamo sia il medi-pack grande che il Segreto 3, una rosa dorata. In questo modo, eviteremo di perdere energia contro le lame taglienti. Ritorniamo indietro, sempre strisciando, raccogliendo di nuovo la torcia che prima avevamo lasciato cadere. Cerchiamo la stanza con le radici di albero abbarbicate al soffitto (**49**). Mettiamoci sotto le radici, premiamo il pulsante Azione. In questo modo le incendieremo e faremo cadere il cuore dell'"entità" incontrata nell'area del Patibolo (**50**). Gettiamo a terra la vostra torcia e prendiamo il prezioso organo. Una volta terminato il filmato, torniamo indietro per la strada appena percorsa e non seguiamo il prete. Mettiamo il cuore nella cavità presente nella porta che precedentemente avevamo notato, e attraversiamola appena si aprirà (**51**). Saltiamo nella fossa ed entriamo nella fenditura. Saltiamo, aggrappiamoci al piano più alto e risaliamo la piattaforma, ci ritroveremo sul ponte (**52**). Prendiamo il medi-pack grande sull'altro lato del ponte. Saliamo attraverso la grotta finché non raggiungiamo la cappella (**53**).



IL PROSSIMO MESE

Per questo mese è tutto: sul prossimo numero la terza parte delle ultime avventure di Lara Croft.